新コミック『サムライスピリッツ外伝』始動!

平成5年6月2日第三種郵便物認可
1994年3月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第3号通巻17号

電撃PCエンジン

特大刷新号

2大RPG超攻略

エメラルドドラゴン

すぐ役立つ全アイテムリスト&全ボス攻略

風の伝説ザナドゥ

MAP&フローチャートでシナリオ完全攻略

エメラルドドラゴン描き下ろしポスター

アーケードカード発売直前
緊急チェック!
「餓狼伝説2」「龍虎の拳」はどこまでオリジナルに迫れるか!?

LDマシンモニター大募集

3×3EYES
超兄貴II
ハイパーウォーズ
女神天国

独占スクープ!

NECアベニュー怒濤の新作3連発

バステッド/レニーブラスター/姐

PCエンジン移植希望No.1ゲーム
堂々のコミック化新連載!

サムライスピリッツ外伝

1994 3月号
特別定価680YEN

Human
Hudson

PC Engine

PCエンジンにデビュー!!

——新たなる闘い——

餓狼伝説2

かろうでんせつ2

アーケードカード
同時発売

'94年3月12日発売
価格¥6,900(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992

アーケードカード専用第1弾ソフトとして『餓狼伝説2』がいよいよPCエンジンでプレイできる！あの迫真のグラフィックや豊富なアクションパターン、独自の2ラインバトル・システムなどオリジナル版を完全移植し、餓狼の世界をまるごと再現。もちろん当たり判定や挑発、ド派手な超必殺技もオリジナルと同様。さらにオリジナル版の音楽CDをアレンジして収録したニューCDサウンドで、迫力も倍増！君のPCエンジンで、狼たちの熱い闘いが始まるのは、もうすぐだ！

龍虎の拳™

りゅうこのけん

'94年3月26日発売
価格¥6,900(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992

ゲームの常識をはるかに超えた巨大キャラ同士の過激なバトル！接近戦でズームイン、間合をとるとズームアウトする画期的なバトルシステムで、映画のような超リアルアクションを実現！
100メガパワーがPCエンジンに炸裂する！

☆発売記念『絶対もらえるプレゼント』キャンペーン実施.!!

ハドソンから'94年に発売される『餓狼伝説2』『龍虎の拳』『ワールドヒーローズ2』『餓狼伝説SPECIAL』の4つのアーケードカード専用ソフトを対象商品とし、オリジナルグッズをもれなくプレゼント予定！

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

発売元：
NEC NECホームエレクトロニクス

格闘(バトル)アクションのビッグ4

アーケードカードが実現！

SUPER CD·ROM² SYSTEM

ARCADE CD·ROM² 専用

宿命の3人を含む15人の餓狼キャラクターが、世界最強を賭けて大激突！格闘ゲームの超人気シリーズ最新作が早くもPCエンジンに移植決定！

※画面写真はネオジオ版のものです。

かろうでんせつスペシャル

餓狼伝説 SPECIAL®

'94年内発売予定・価格未定

総勢14人のヒーローが時代を超えて世界各地から集結。今再び過激なデスマッチが始まる！史上最強の栄誉を勝ち取るのは誰だ！超強力146メガパワーの威力を見よ!!

WORLD HEROES 2™

ワールド ヒーローズ

'94年内発売予定
価格未定

※画面写真はネオジオ版のものです。

大容量アーケードゲームをまるごと再現！ PCエンジン新時代の到来だ!!

アーケードカード(16メガD-RAMカード)を君のPCエンジンのHuカードスロットに差し込むだけで、バッファRAMが一挙に9倍もパワーアップ！今まで移植が難しかった100メガ以上の大容量アーケードゲームがPCエンジンでプレイ可能となります。CD·ROM²が内蔵する2メガを加え、なんと18メガビットの大きな読み込みにより、CD·ROM²が備える最大540メガバイトの能力をフル活用して、完全再現！さらにサウンドまで大容量化し、臨場感抜群のCDサウンドも楽しめます。アーケードカード専用ソフトやスーパーCD·ROM²システムでもプレイできる対応ソフトも、多彩なジャンルの話題作やビッグタイトルが続々登場予定。乞うご期待！

●'94年3月12日発売 ●発売/NECホームエレクトロニクス

ARCADE CARD Duo <デュオ>
■価格/¥12,800(税別)

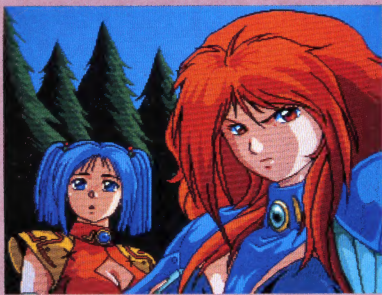
ARCADE CARD Pro <プロ>
■価格/¥17,800(税別)

興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。

〈テレホンPCランド〉
■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901 ■名古屋/052-586-9900
■大阪/06-251-9900 ■広島/082-814-9900 ■福岡/092-713-9900

電撃PCエンジン
【3月号】1994 MARCH

CONTENTS…[目次]

COVER
ILLUSTRATION ●佐々木晃(TONG KING SHOW)
ART DIRECTION ●グァバモリオカ
LOGO DESIGN ●高木和雄(AR+DA)

バステッド

破魔法紋(レニー・ブラスター)

姐(あねさん)

GAME INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

ニューソフトスケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	メディア	価格	ジャンル	ページ
2／10	スターブレイカー	レイ・フォース	SCD専用	¥8,800	RPG	179
2／18	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	SCD専用	¥7,800	A・RPG	106
2／25	パラディオン	パック・イン・ビデオ	SCD専用	¥8,800	SLG	180
2／25予定	麻雀レモンエンジェル	ナグザット	SCD専用	¥8,800	ETC	183
2／26	ゴジラ　～爆闘烈伝～	東宝	SCD専用	¥8,200	ACT	44
2月下旬予定	ウィザードリィIII・IV	ナグザット	SCD専用	¥8,400	RPG	183
2月末予定	ぷよぷよCD	NECアベニュー	SCD専用	¥5,600	A・PZG	187
3／4	THE ATLAS	アートディンク	SCD専用	¥9,800	SLG	185
3／4	パワーゴルフ2　～ゴルファー～	ハドソン	SCD専用	¥6,800	SPG	184
3／12	アーケードカードDUO	NEC HE	―――	¥12,800	―――	―
3／12	アーケードカードPRO	NEC HE	―――	¥17,800	―――	―
3／12	餓狼伝説2	ハドソン	SCD+AC専用	¥6,900	ACT	40
3／25	インペリアル　フォース	シュールド・ウェーブ	SCD専用	¥7,800	SLG	190
3／25	PCココロン	シュールド・ウェーブ	SCD専用	¥7,800	ACT	190
3／25	プリンセス・ミネルバ	リバーヒルソフト	SCD専用	¥7,800	RPG	48
3／26	龍虎の拳	ハドソン	SCD+AC専用	¥6,900	ACT	42
3／31予定	フレイCD　～サーク外伝～	マイクロキャビン	SCD専用	¥6,800	ACT	181
3月末予定	モンスターメーカー　～闇の竜騎士～	NECアベニュー	SCD専用	¥7,800	RPG	176
3月予定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	SCD+AC専用	¥6,000	ACT	189
4月中旬予定	パチ夫くん3　パチスロ&パチンコ	ココナッツ・ジャパン	SCD専用	価格未定	ETC	190
4月下旬予定	YAWARA！2	ソフィックス	SCD専用	価格未定	DC	185
5月予定	アルシャーク	ビクターエンタテインメント	SCD専用	¥8,800	RPG	190
5月予定	KO世紀ビースト三獣士(仮)	パック・イン・ビデオ	SCD専用	¥8,800(予定)	RPG	190
5月予定	ときめきメモリアル	コナミ	SCD専用	価格未定	SLG	177
春予定	ザ・プロ野球SUPER'94	インテック	SCD専用	価格未定	SPG	190
春予定	初恋物語	徳間書店インターメディア	SCD専用	¥4,800(予定)	SLG	189
春予定	ブランディッシュ	NEC HE	SCD専用	価格未定	A・RPG	190
春予定	女神天国　～MEGAMI PARADISE～	NEC HE	SCD専用	価格未定	RPG	32
夏予定	3×3EYES　～三只眼變成～	NEC HE	SCD専用	価格未定	AVG	18

◆発売日未定のソフト

ゲーム名	メーカー名	ページ
姐（あねさん）	NECアベニュー	16
アンジェラス2	アスミック	190
OFF THE WALL	テンゲン	190
風霧	ナグザット	186
餓狼伝説SPECIAL	ハドソン	190
CAL III	NECアベニュー	191
銀河お嬢様伝説ユナ2	ハドソン	190
クイズアベニュー3	NECアベニュー	189
空想科学世界ガリバー	ハドソン	190
コズミック・ファンタジー4	日本テレネット	187
GS美神	バンプレスト	191
サークIII	NEC HE	191
サイレントメビウス	角川書店	191
スタートリングオデッセイII	レイ・フォース	189
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	191

ゲーム名	メーカー名	ページ
聖戦士伝承　～雀卓の騎士～	ニチブツ	191
卒業写真&美姫（仮）	ココナッツ・ジャパン	191
誕生　～Debut～	NECアベニュー	178
断層都市ストレイロード	I.G.S.	191
チキチキボーイズ	NECアベニュー	184
超兄貴II	メサイヤ	24
超英雄伝説ダイナスティックヒーロー	ハドソン	191
天地を喰らう	NECアベニュー	188
とらべらーず！	ビクターE	191
ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	182
ドラゴンハーフ	マイクロキャビン	191
ネオ・ネクタリス	ハドソン	191
ハイパーウォーズ	ハドソン	36
バステッド	NECアベニュー	8
美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	186

ゲーム名	メーカー名	ページ
ピーターパックラット	テンゲン	192
ブラッド ギア	ハドソン	192
ブルーフォレスト物語（仮）	ライトスタッフ	192
ぽっぷるメイル	NEC HE	192
ポピルズ	テンゲン	192
マーブルマッドネス	テンゲン	192
魔法の少女シルキーリップ	日本テレネット	188
ミサイルファイター	NEC HE	192
もってけたまご	ナグザット	192
レニーブラスター	NECアベニュー	12
ロードス島戦記II	ハドソン	192
ワールドヒーローズ2	ハドソン	192

マークの説明

アーケードカード専用　アーケードカード対応

そのゲームがおのおのの周辺機器に対応している、または必要とすることを示します。

アーケードカード対応　アーケードカード未定

そのゲームはおのおのの周辺機器に対応していない、または対応するか未定であることを示します。

GAME【ジャンル】GENRE

ACT…アクション　AVG…アドベンチャー　SLG…シミュレーション　PZG…パズル　RPG…ロールプレイング　SPG…スポーツ

STG…シューティング　DC…デジタルコミック　A-RPG…アクションロールプレイング　A-PZG…アクションパズル　RCG…レース　ETC…その他

このランキングは、協力店のデータをもとに編集部が独自に作成したものです。

BEST20 ◆発売前人気ソフト…………………

人気作の『エメドラ』が発売されたので、全体的に順位がくり上がったって感じだ。今回初登場の『ユナ2』他に『コズミック4』、『GS美神』などが今後どこまでランクアップするかが楽しみだね。

RANK 1 風の伝説ザナドゥ
前回 5↑ / 968点 / 日本ファルコム / 2月18日発売 / ¥7,800 / A・RPG

このソフトももうじき発売される。昔のパソコン版の『ザナドゥ』はすごく難しかったけど、こちらはすごく遊びやすくなっているので、ぜひプレイしてもらいたいな。

RANK 2 女神天国～MEGAMI PARADISE～
前回 4↑ / 725点 / NEC HE / 春発売予定 / 価格未定 / RPG

この雑誌で生まれた『女神天国』が、もうじきPCエンジンでゲームが発売される。いろいろな新システム搭載で、今までにないRPGになりそう。楽しみだね。

RANK 3 銀河お嬢様伝説ユナ2
前回 ―↑ / 703点 / ハドソン / 発売日未定 / 価格未定 / DC

初登場でいきなり3位のこのゲーム。前作の人気が高かっただけに、続編を待ち望んでいた人が多かったのでは？ 夏頃には発売されるらしいので、首を長くして待とう。

RANK 4 餓狼伝説SPECIAL
前回 7↑ / 599点 / ハドソン / 発売日未定 / 価格未定 / ACT

隠しキャラのリョウが使えるということで、まだまだ盛り上がっているこのゲーム。しかし、対戦でしかリョウを使えないのは残念だね。PC版でも使えるといいなぁ。

RANK 5 ぷよぷよCD
前回 2↓ / 560点 / NECアベニュー / 2月発売予定 / ¥5,600 / PZG

PC版は、各キャラの声を有名な声優さんが担当しているのでデモがとっても楽しいぞ。もちろんゲーム中もバリバリしゃべるのだ。ファンは買うしかないぞ。

順位	タイトル	前回	得点	メーカー	発売日	価格	ジャンル	コメント
6	3×3EYES～三只眼變成～	3↓	541点	NEC HE	夏発売予定	価格未定	AVG	早くPCでもパイちゃんに会いたいね。
7	ロードス島戦記II	19↑	422点	ハドソン	発売日未定	価格未定	RPG	前作がいいデキだったので期待が高まる。
8	モンスターメーカー～闇の竜騎士～	6↓	406点	NECアベニュー	3月発売予定	¥7,800	RPG	発売がのびてしまったが、もう少しの辛抱。
9	誕生～Debut～	12↑	397点	NECアベニュー	発売日未定	価格未定	SLG	このゲームも発売が待ちどおしいね。
10	コズミック・ファンタジー4～銀河少年伝説～	―↑	338点	日本テレネット	発売日未定	価格未定	RPG	今までのキャラが総出演するのだ。
11	ドラゴンナイトIII	13↑	300点	NECアベニュー	発売日未定	価格未定	RPG	
12	餓狼伝説2	8↓	281点	ハドソン	3月12日発売	¥6,900	ACT	
13	美少女戦士セーラームーン	10↓	254点	バンプレスト	春発売予定	¥8,800(予)	DC	
14	GS美神	―↑	237点	バンプレスト	発売日未定	¥8,800(予)	DC	
15	超兄貴II	15→	239点	メサイヤ	発売日未定	価格未定	未定	
16	サイレントメビウス	11↓	202点	角川書店	発売日未定	価格未定	RPG	
17	FRAY～Xak外伝～	18↑	187点	マイクロキャビン	3月31日発売	¥6,800	ACT	
18	ときめきメモリアル	―↑	159点	コナミ	春発売予定	価格未定	SLG	
19	天地を喰らう	―↑	138点	NECアベニュー	発売日未定	価格未定	ACT	
20	ワールドヒーローズ2	―↑	124点	ハドソン	発売日未定	価格未定	ACT	

GAME SOFT RANKING

ゲームソフトランキング

◆ソフト売上げ BEST20

ランクインされたゲームが、ほとんど去年の年末に発売されたものだ。まぁ、予想通りに『イースⅣ』がトップになったようだね。

順位	前回	タイトル	コメント	点数	メーカー	発売日	価格	ジャンル
1	—	イースⅣ The Dawn of Ys	このシリーズももう4作目だ。	943点	ハドソン	'93年12月22日発売	¥7,800	A・RPG
2	—	フラッシュハイダース	PCオリジナルの格闘ゲーム。	879点	ライトスタッフ	'93年12月19日発売	¥7,800	ACT
3	—	スーパーリアル麻雀PⅣカスタム	このゲームの麻雀はムズイのだ。	655点	ナグザット	'93年12月17日発売	¥9,800	ETC

順位	前回	タイトル	点数	発売日	メーカー	ジャンル
4	—	ボンバーマン'94	532点	'93年12月10日発売	ハドソン	ACT
5	—	スーパーダライアスII	487点	'93年12月23日発売	NECアベニュー	STG
6	—	ラングリッサー～光輝の末裔～	403点	'93年8月6日発売	メサイヤ	SLG
7	—	闇の血族～はるかなる記憶～	322点	'93年12月17日発売	ナグザット	AVG
8	1	悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～	315点	'93年10月25日発売	コナミ	ACT
9	—	秘密の花園	238点	'93年12月10日発売	徳間書店	AVG
10	—	真・女神転生	221点	'93年12月25日発売	アトラス	RPG
11	—	マーシャルチャンピオン	209点	'93年12月17日発売	コナミ	ACT
12	—	イースI・II	192点	'89年12月21日発売	ハドソン	A・RPG
13	3	天外魔境 風雲カブキ伝	173点	'93年7月10日発売	ハドソン	RPG
14	—	オーロラクエストおたくの星座 IN ANOTHER WORLDS	154点	'93年12月10日発売	パック・イン・ビデオ	RPG
15	4	ただいま勇者募集中	128点	'93年11月26日発売	ヒューマン	ETC
16	7	ブライII 闇皇帝の逆襲	107点	'92年12月19日発売	リバーヒルソフト	RPG
17	—	セクシーアイドル麻雀	93点	'93年12月24日発売	ニチブツ	ETC
18	—	超兄貴	88点	'92年11月27日発売	メサイヤ	STG
19	—	Summer Curnival'93 ネクスザールスペシャル	73点	'92年7月23日発売	ナグザット	STG
20	—	クイズキャラバン カルトQ	43点	'92年5月28日発売	ハドソン	ETC

◆人気ソフト BEST10

発売されたばかりの『イースⅣ』がいきなり3位に。だが、上位2作の壁は厚かったらしい。続編の発表で、『ユナ』も再びランクインした。

順位	前回	タイトル	コメント	点数	メーカー	発売日	価格	ジャンル
1	1	天外魔境II 卍MARU	続編の発表が待たれるね。	725点	ハドソン	'92年3月26日発売	¥7,800	RPG
2	2	イースI・II	このゲームの人気はすごいね。	642点	ハドソン	'89年12月21日発売	¥6,800	A・RPG
3	—	イースⅣ The Dawn of Ys	ビジュアルも強化されている。	502点	ハドソン	'93年12月22日発売	¥7,800	A・RPG

順位	前回	タイトル	点数	メーカー	ジャンル
4	4	卒業～グラデュエーション～	419点	NECアベニュー	SLG
5	3	ラングリッサー～光輝の末裔～	322点	メサイヤ	SLG
6	7	スナッチャー	218点	コナミ	AVG
7	8	ロードス島戦記	182点	ハドソン	RPG
8	—	銀河お嬢様伝説ユナ	177点	ハドソン	DC
9	5	悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～	160点	コナミ	ACT
10	9	天外魔境 風雲カブキ伝	143点	ハドソン	RPG

◆移植希望ソフト BEST10

相変わらず『サムライ』の人気は高い。早くPCエンジンで遊べる日がくるといいね。ところで『卒業II』は、パソコン版がまだ発売されていないのに…。

順位	前回	タイトル	コメント	メーカー	機種	点数	ジャンル
1	1	サムライスピリッツ	どうでもいいけど橘右京はかっこいいね（病弱だけど）。	SNK	NEO・GEO	998点	ACT
2	3	ああっ女神さまっ	『スパII』を抑えてついに2位へランクアップ。	バンプレスト	パソコン	573点	AVG
3	2	スーパーストリートファイターII	残念ながら、3位に落ちてしまった。次号に期待。	カプコン	アーケード	452点	ACT

順位	前回	タイトル	点数	メーカー	機種	ジャンル
4	6	同級生	253点	エルフ	パソコン	SLG
5	4	プリンセスメーカー2	207点	ガイナックス	パソコン	SLG
6	9	卒業II～ネオ・ジェネレーション～	198点	JHV	パソコン	SLG
7	8	ファイナルファンタジーV	184点	スクウェア	スーパーファミコン	RPG
8	10	スレイヤーズ！	171点	バンプレスト	パソコン	RPG
9	—	ファイアーエムブレム	122点	任天堂	ファミコン	SLG
10	5	プリンセスメーカー	118点	ガイナックス	パソコン	SLG

データ協力：わんぱくこぞう（全国80店舗）、デンマーク江南店（愛知）、メッセサンオー（秋葉原：☎03-3255-3451）、（株）あくと内ファミコンド中部本部、ゼット（秋葉原）

完全独占

NEC アベニュー 特報 3冠王

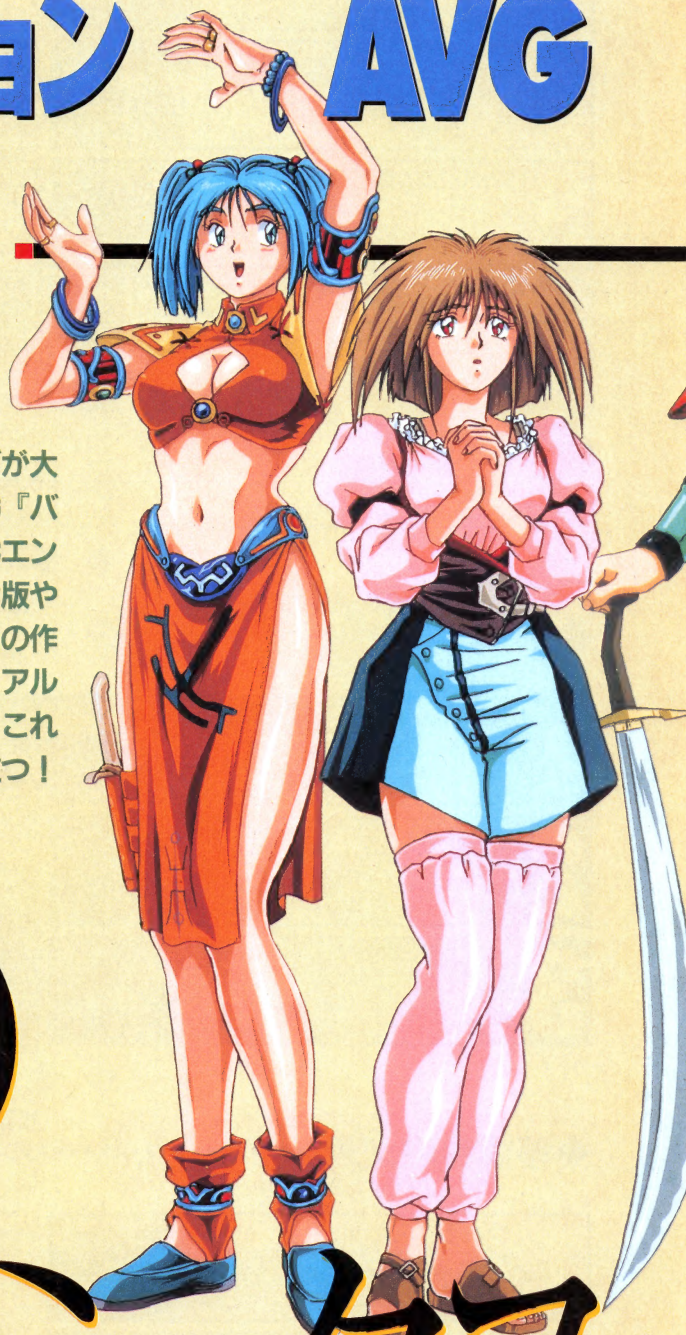
NEWS SPECIAL

アベニューから、また新たな風が吹く!!

フル画面ビジュアル満載のアクションAVG

アニメ制作会社AIＣとNECアベニューの提携によって共同制作される究極のメディアミックス企画が始動！ それが、剣士ライザと魔導士アニタの美少女コンビが大活躍するアクションAVG『バステッド』だ!! このPCエンジン版に続いて、パソコン版やOVAなどでも登場するこの作品の魅力を、最新のビジュアル画面と原画でチェック！ これでキミも時代の最先端に立つ！

究極のメディアミックス

PART 1

BASTED

バステッド

AVG

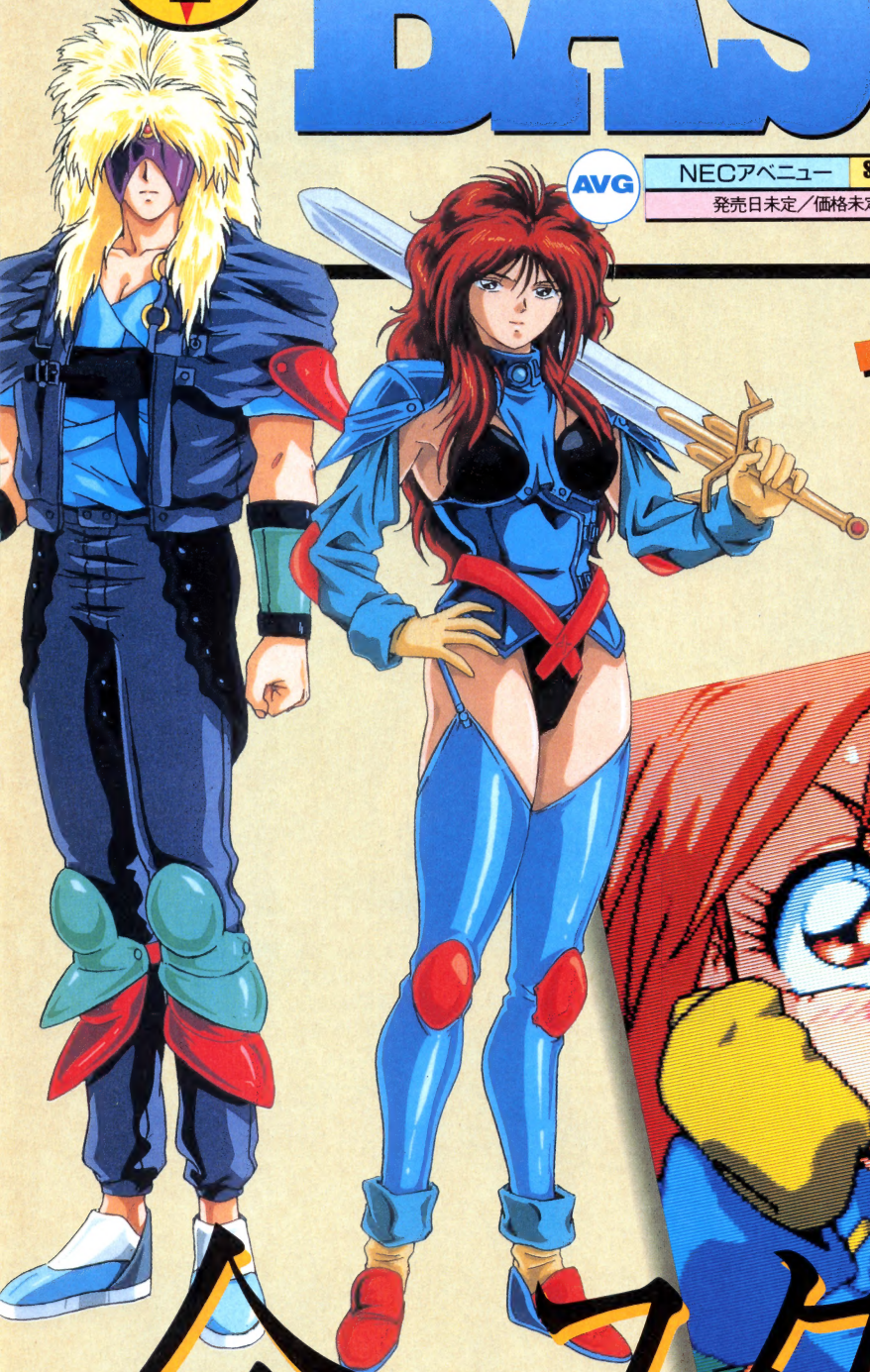
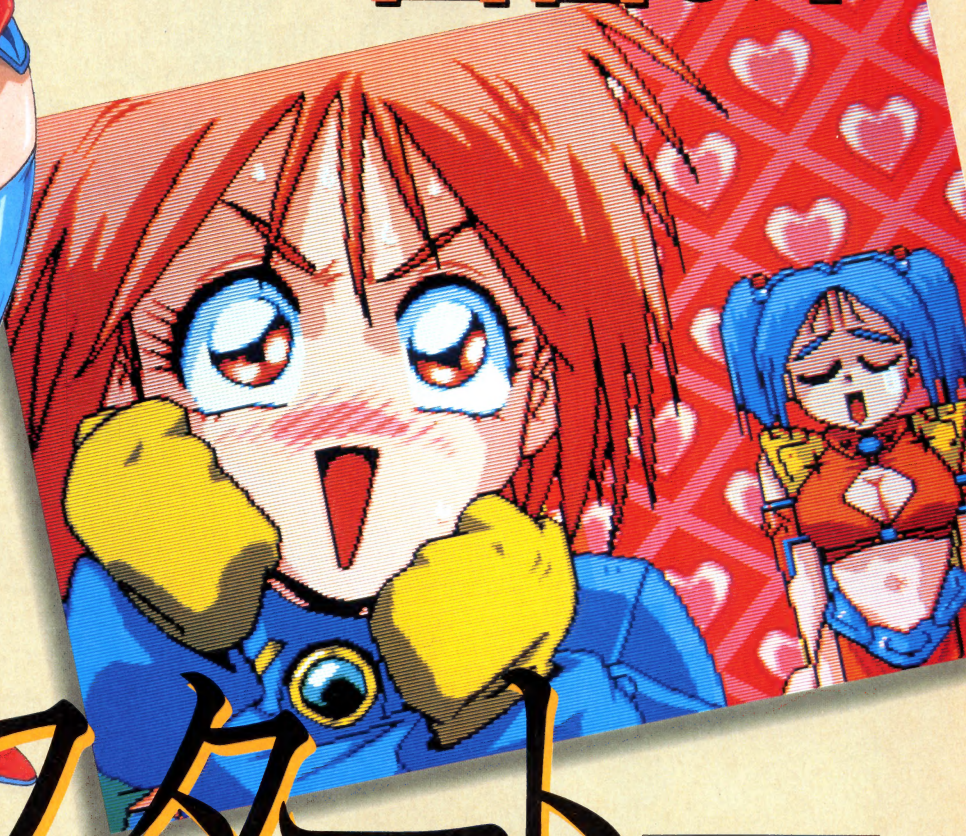
NECアベニュー	SCD専用
発売日未定／価格未定	

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

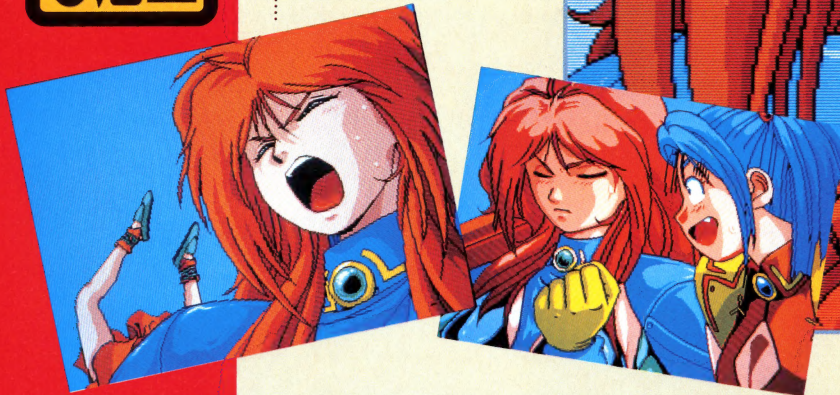
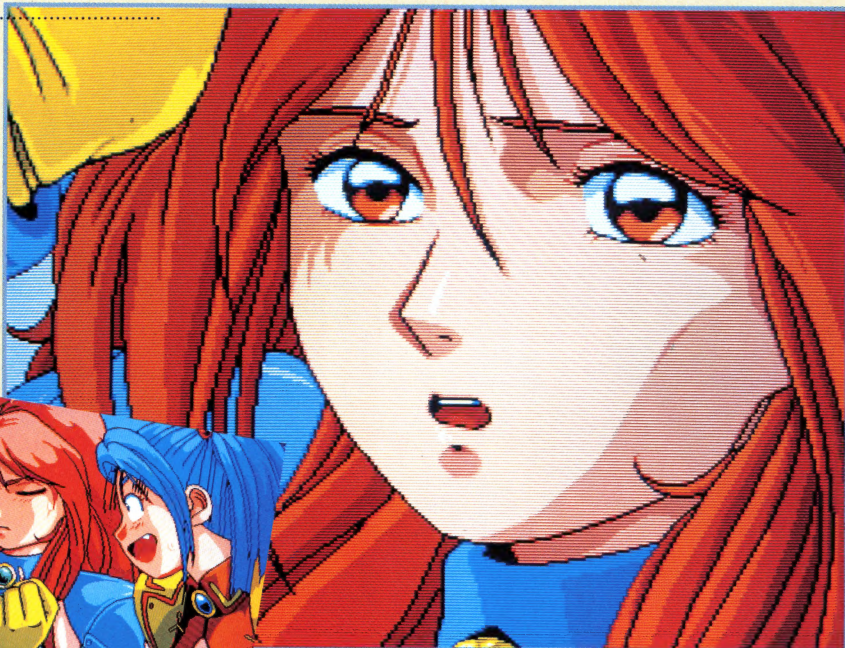
開発度 1／10現在 40パーセント

つ、ついに出番よ！

今、スタート

NEC アベニュー 特報 NEWS SPECIAL 3冠王

ゲームを彩る華3輪＋1

RYEZA ●ライザ

聖地ストゥーリアでモンスター退治をする旅の女騎士。未知の力を秘めた秘宝〝バステッド〟を身につけているのだが、本人はその重大さにはまったく気づいていない。行動パターンはいたってマイペース。面食いで、美男子に弱いのだ。

ANITA ●アニタ

ライザとともに旅をする、魔導士の少女。見かけは幼いが、意外にしっかりした性格をしており、魔導士としても大魔導士バライスの直接指導をうけた、エリートクラスの能力を持っている。それに〝突然の大泣き〟という必殺技をもっていて、これが始まるとだれもかなうものはいない……。

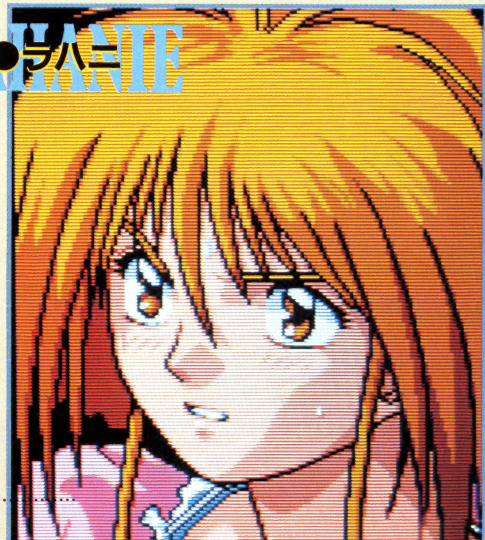
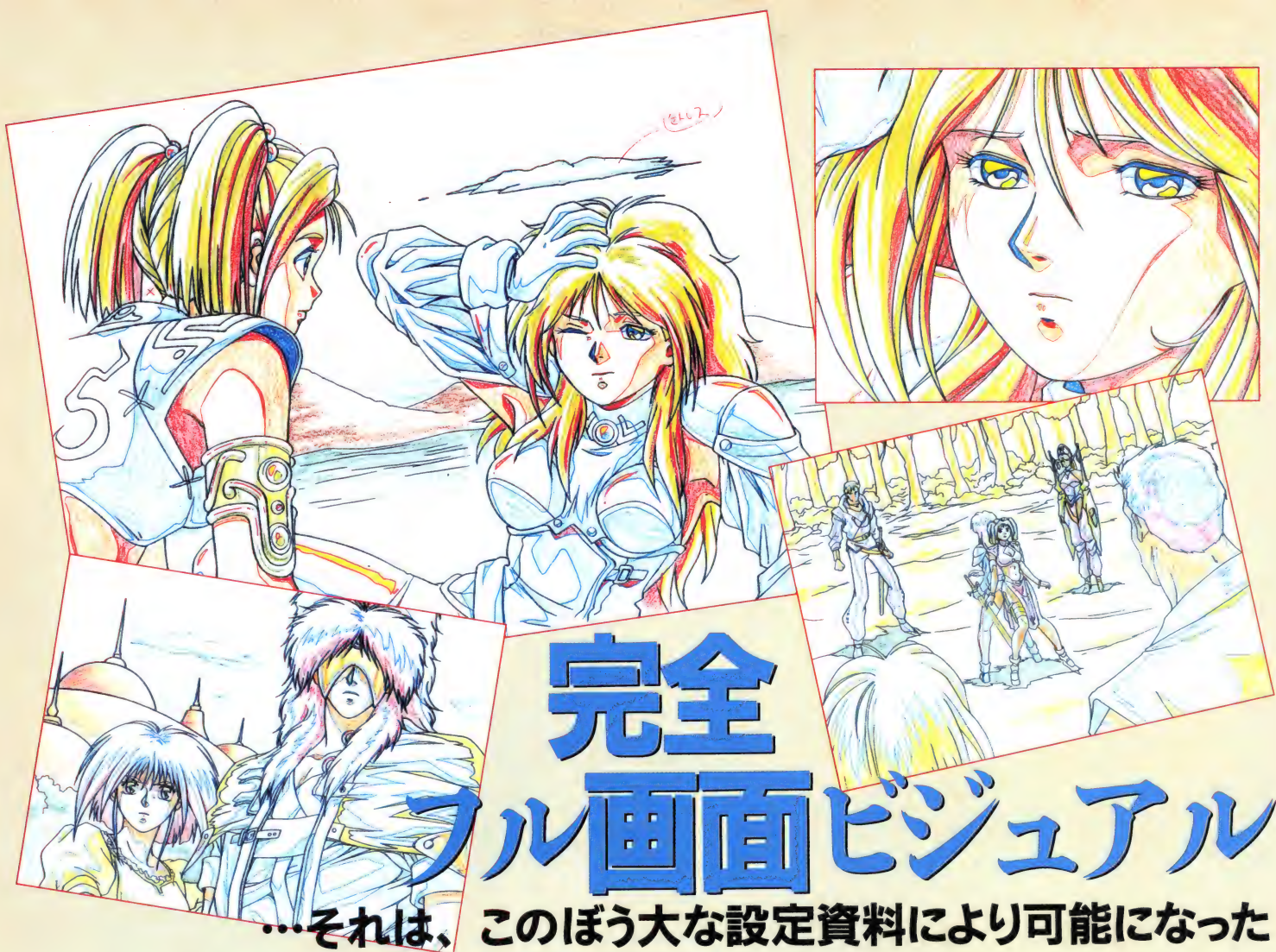
LAHANIE ●ラハニ

カインと行動をともにする少女。マリスーン王国の王宮魔導士の娘で、彼女自身も魔導士見習い。滅ぼされた王国を復興するために、秘宝〝復元のシーナ〟を捜し求めている。

CAINE ●カイン

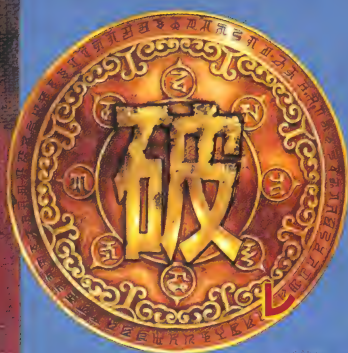
ライザたちを、異世界〝マリスーン〟へと連れさった謎の男。仮面の下に隠された素顔は……。だれも知らない…。

完全 フル画面ビジュアル

…それは、このぼう大な設定資料により可能になった

見よ！　これが今回、特別に入手した『バステッド』の絵コンテ＆原画の数々だ!!　これらの資料をもとに、総再生時間40分にもおよぶ迫力のフル画面ビジュアルが作りあげられたのだ。

そして、ゲーム部分は…

メインのシステムは、ＲＰＧのような２Ｄマップ上で謎解きをするＡＶＧ。ボスとの戦いは、迫力のアクションバトル！　…なんだけど、残念ながら、こちらの画面はまだなのだ。今後の続報に期待してくれ！

NEC
アベニュー
特 NEWS SPECIAL 報
3冠王

PART 2

世紀末にいどむ

破魔法紋
レニーブラスター

ACT
NECアベニュー　SCD専用
発売日未定／価格未定
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応
開発度 1／10現在 40パーセント

ハードボイルドな雰囲気が全編に漂う、シリアスなストーリーのオリジナルACT！　それが『レニーブラスター』だ。キャラデザイン・原画には、巧緻なイラストで知られる末弥純さんを起用。独特のシブいビジュアルを期待せよ!!

hero【ヒーロー】

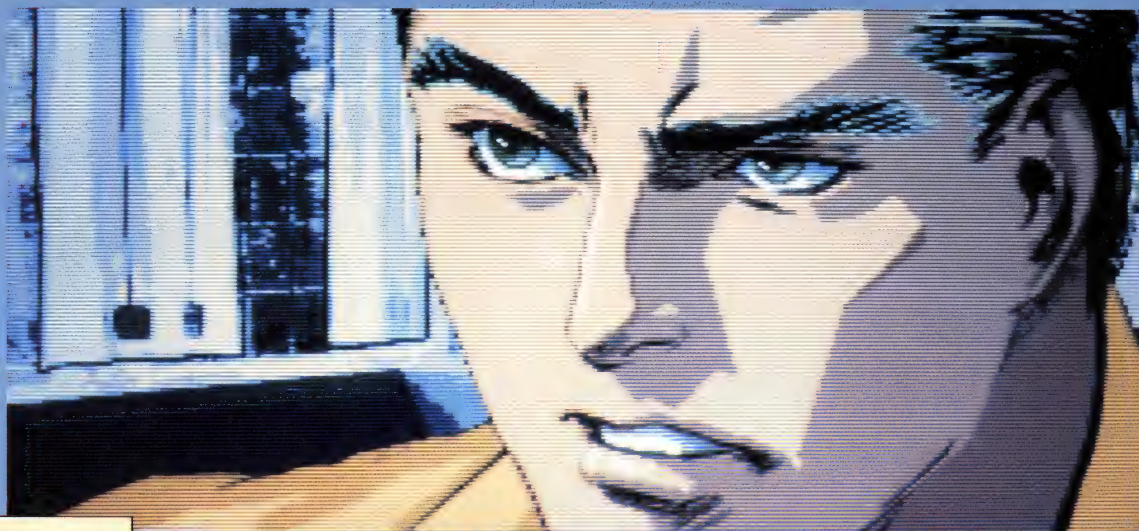
矢来藤郎

篠懸誓史郎

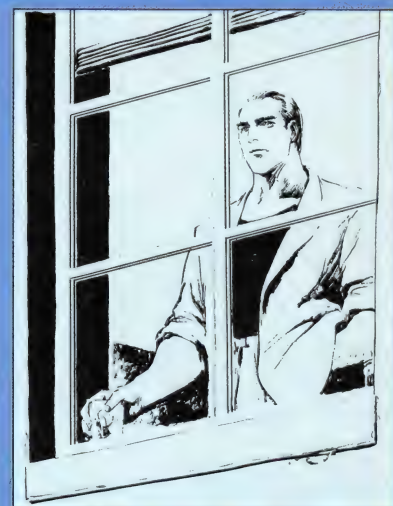
enemy【敵】

ニーベルンゲン騎士団

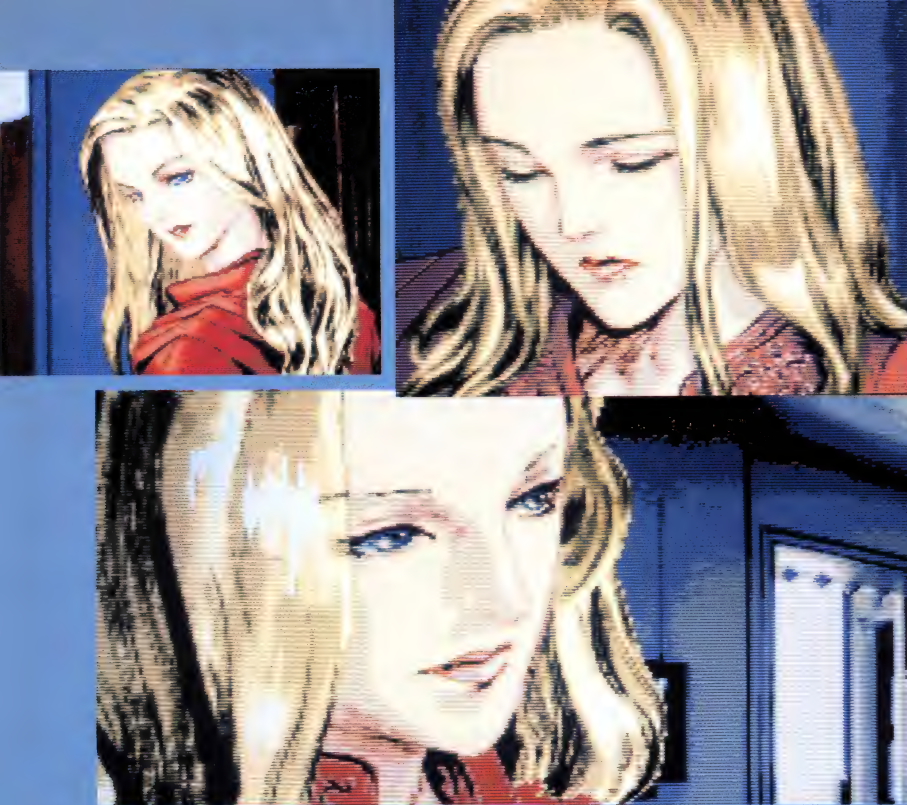
アクションヒーロー登場!

NEC
アベニュー
特報 NEWS SPECIAL
3冠王

矢来藤郎

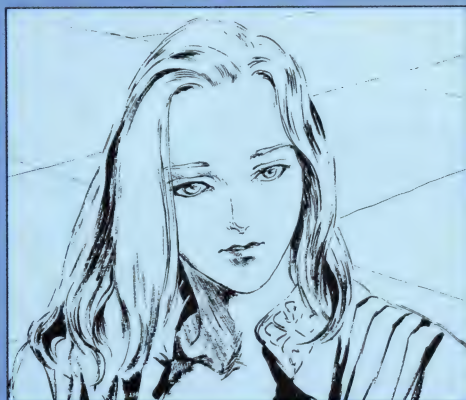
fujiro yarai
(C.V.田中秀幸)

このゲームの主人公で、職業は私立探偵。謎の美女マリアから、ある組織を潰してほしいという依頼をうける。その組織=ニーベルンゲン騎士団の幹部の中に、武術の師匠の仇、義一の名があることを知り、たった1人で世界規模の組織・ニーベルゲン騎士団と戦うため、その本拠地、ジュネーブへ向かった。

篠懸誓史郎

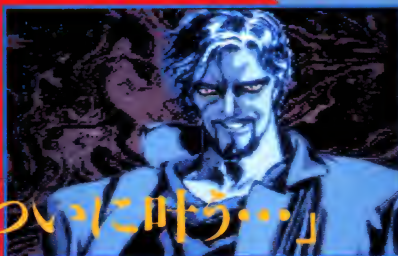
seishirou shinokake
(C.V.塩沢兼人)

「進化した新しい生物を誕生させること」をテーマに研究をおこなう生物学教授。研究の完成に必要な〝サマエルの心臓〟という宝石をめぐり、ニーベルンゲン騎士団との戦いに身を投じる。もう1人の主人公。

マリア・ドラクール

maria dorcule
（C.V.冬馬由美）

藤郎のもとに、ニーベルンゲン騎士団の壊滅を依頼してきた、謎につつまれた絶世の美女。ニーベルンゲン騎士団との関係は？　なぜ藤郎にこのような依頼をしたのか？　すべてはゲームが進むにつれ、明らかになるだろう。

ニーベルンゲン騎士団

nibelungen knights

不気味な古城の中、ハルバーシュテット男爵を中心に陰謀をめぐらせる秘密結社。みずからを闇の使徒と称する彼らは各国に支部を持ち、サマエルの心臓の力で世界を我がものにしようとしている。

「長年の悲願がついに叶う…」

「我々の崇高な目的を阻止しようという者も多い」

「期待しているよ…諸君」

そしてゲームは…

2人の主人公のどちらを選ぶかによって、ストーリー進行が違う。また、ゲーム中のいくつかの選択によって、エンディングも異なるのだ。

▲物語の舞台は、ヨーロッパを中心に展開する。ステージをクリアすると、マップ上でその地域がチェックされていくのだ。

▶ゲーム中には、回復アイテムや、パワーアップアイテムが隠されている。うまく活用するんだ！

◀主人公の2人は、それぞれ攻撃方法が違う。

▶敵の攻撃パターンもとても多彩。一瞬たりとも油断できない。

NEC アベニュー特報 NEWS SPECIAL 3冠王

PART 3

[ANE SAN] 姐 あねさん

ハンパじゃやれない超硬派ACTの決定版『姐』！　本誌での第1報以来，高まる一方のゲーム情報を求める声に答えるべく、開発スタッフに直撃インタビューを敢行!!　以下はその全貌だ。

ACT | NECアベニュー | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 1/10現在 40パーセント

アーケードカード対応 | メモリバックアップ対応 | マウス対応 | 6ボタンパッド対応 | マルチタップ対応

開発スタッフ直撃

ディレクター 山下氏

『姐』の謎の

謎1 なぜ、今『姐』なのか？

—まずは、一番聞きたいのが、なぜ〝今〟！『姐』なのですか？

山下氏（以下山）：すべてがドラマティックなレディースの世界に挑戦したメーカーがなかったことですね。これはとても不思議なことです。どうもこういうテーマは危ない、と誰もが思ったのでしょうね。私も最初はそうでしたが……。

—なるほど……。

山：テレビや、雑誌、そして女子プロレスの世界まで、レディースの波は広がり、ついには映画まで制作されるらしい。こんな世の中の流れの中で、唯一ゲームだけがこれを取り上げていない。これは期待できるハズ！　と考えたことがこのゲームの始まりでした。

—開発の方々は、レディースというものをどう考えてますか？

山：今のマスコミでのレディースの大ブーム•とは裏腹に、現実のレディースは、数えるほどしかいません。これは、一見華やかに見えるレディースの世界も、実際はとてもキビシイ、ハンパじゃとてもできない世界だからです。単なるあこがれだけでは、とても続けていくことのできない世界。それがレディースの世界なのです。

—なるほど、それでは、このゲームでの彼女たちは、どう描かれるのですか？

山：ポーズだけマネした、格好ばかりのレディースの陰に、ごく少数ながら、本気でガンバっている本物のレディースがいます。このゲーム『姐』では、そんな彼女たちにスポットを当ててみました。あまりに純粋すぎて、あまりに不器用で、自分の気持ちをツッパルことでしか表現できない彼女たち……。そんな表現方法の是非はともかくとして、彼女たちの並外れた根性や、ところどころに滲み出てくるやさしさなんかにも触れてやってください。

—おお〜っ、哲学的なスゴイ御言葉ですね〜。そんなに深いところまで……。

山：いや〜っ、ぶっちゃけた話、男のヤンキーモノは、昔からコミックやゲームでもコンスタントに人気があるんで、そのセンをちょっと狙ってみた、というのが本音かな？　ハハハ。そんなに深くないですよ。ハハハ。

—なにか、ちょっと最後が……。

山：いや〜っ。ハハハハ……。

ハンパじゃねえぜ！

鬼才 葉山宏治 『姐』のサウンドを語る!!

KOUJI HAYAMA

Q：この『姐』では、どんなコンセプトで音楽を考えられていますか？

葉山氏(以後葉)：じつはまだ、今のところあまり考えていません。これからゲーム制作スタッフに、いろいろと意見を聞いてみてから、ジックリ考えたいですね。

Q：全部で何曲手がけられるのでしょう？

葉：トータルで全18曲！　大変だな〜。大丈夫かな〜。ど〜しよう。

Q：具体的にはどんなタイプの曲をイメージしていますか？

葉：これも完全ではないけど、今イメージしてるのは、現代風のサウンドです。古いロックンロール系のテイストを利かせた感じの。やっぱりそんな感じのサウンドが、このゲームには一番シックリとくるんじゃないかな？

Q：実在のレディスについてはどういう風に考えていますか？

葉：じつは私も10年前はバイク狂で、うるさいマフラーをつけてぶっ飛ばしてたクチなので、彼女たちはキライじゃない。ただ、今の連中はちょっとばかり過激だよね。

すべてが今、明らかに…!!

謎2 通常ゲームは？

—では、ゲームシステムについてですが？

山：これはいたって普通の横スクロールタイプの格闘ACTですね。某『◯ァイナル◯ァイト』みたいな。キャラがどんどん先に進んでいって、出てくる敵を殴り、蹴り、道具を使ってボコボコにするという例のヤツです。

—な、なるほど。ボコボコにですか。1Pモードのみですか？

山：いえ、やっぱりそこはレディースらしく(？)、ツルんでタコ殴りにするという、2人同時プレイも入っています。やっぱり、これがないとレディースらしさが……。

—そ、そんなものですか……。他に特徴は？

山：ペットがいます。

—は？

山：ペットですよ、ペット！　主人公たちの血液型を設定できるので、それに併せてペットキャラがつくんですよ!!

—たとえば、どんな？

山：それはヒ・ミ・ツです。

—は〜っ。そのほかにはどんな？

山：もちろん、各キャラにはすごい必殺技が用意されています。バリバリのスゴいヤツですよ。例えば伊集院香（右の顔の3大変化写真の女）は、その過去に鳴らしたバレリーナの腕を生かした必殺技を使います。他にもいっぱいあります！

—アイテムなんかは……？

山：アイテム！　よくぞ聞いてくれました!!　アイテムですよ!!　木刀、特攻服、サラシ、足袋、他にもイロイロあります よ！　任せてください!!

—はあ〜っ。なぜそんなに力が入っているんです？

山：今、ちょうどそこのところの作業をやっていますから！　これがツライんですよ〜。

上等！
またダマされた
んったらー！
うるせー！

▲▶プレイヤーは、次々に出てくる敵を気合の入ったセリフとともに迎え撃ち、ボコボコに殴りとばしていく。遠慮は無用だ！

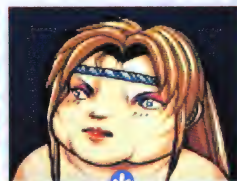
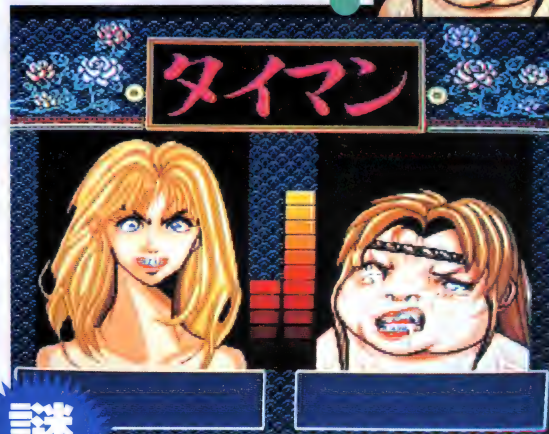
—恐い顔グランプリですが？

山：これはゲーム中では、ボーナスステージとして出てきます。ただこれがすごくおもしろいので、独立した対戦モードとしても収録しました。ボタン連打により、相手よりも恐い顔を作り上げる。こいつは燃えますよ！　最高です!!

—これにはどんな意味が？

山：肉体以外の戦い。つまり精神面での戦いを形而上的に表現した、コペルニクス的啓示法によるところの、いわゆる〝ガントバシ・タイマン勝負〟のことなんです。プレイヤーもボタン連打に神経を集中させますし、これは、本当に精神と、指先の運動神経の勝負です!!

ノーマル
中間
最後寸前

タイマン

◀とにかくボタン連打の速いほうが勝ち。とにかく連打、連打、連打あるのみ。

謎3 恐い顔グランプリとは…？

　※画面は開発中のものです。

またしても電撃スクープ

独占入手2連発!!

その1
開発極秘資料入手!!

その2
ゲームオリジナルキャラの声優さんに単独インタビュー!!

発表と同時に人気爆発の『3×3EYES』。今回は本誌が独占入手した超目玉ネタ特集でお届けするぞ!! その中身は、秘蔵絵コンテ公開と声優さん単独インタビューの2本だて! ファンには目が離せない内容だぞ!!

3×3EYES

サザンアイズ 三只眼變成 サンジャンヘンジョウ

AVG
NEC HE　SCD専用
夏頃発売予定／価格未定
アーケードカード対応
メモリバックアップ対応
マウス対応
6ボタンパッド対応
マルチタップ対応
開発度 1／13現在 40パーセント

主要キャラクター紹介

「3×3EYES」を知らないという人のために……

「3×3EYES」は超メジャーな作品だけど、この作品を読んだことのない人のために、ゲームに登場するメインキャラクターを、秘蔵のパソコン版開発用資料と一緒に紹介しちゃうぞ。

主人公

主人公は、ガールフレンドいない歴17年の高校2年生。「眼宿蟲」という生物に寄生されてしまったことから、妖魔たちから狙われることになってしまう。パソコン版では、主人公の名前をプレイヤーがつけることができたんだ。

ゲーム版・オリジナルキャラ スージン・リュウメイ

中国の北西部にいたといわれる幻の部族、カルクグール族の少女戦士。この部族が代々守ってきた宝「眼宿蟲」を取り戻すため、主人公の前に現れる。性格は冷静沈着で、剣の腕は超一級。序盤は、主人公の敵として登場するんだけど……。これは、プレイしてのお楽しみ！

パイ

不老不死の術を操るという伝説の妖怪、三只眼吽迦羅の生き残り。このコは無邪気で明るい少女"パイ"と、額の第3の眼が開いたときに現れる"三只眼"のふたつの違った人格を持っているんだ。とってもカワイイでしょ。

藤井八雲

八雲は、原作での主人公。パイに命を救われ、不死人"无"になった。獣魔術の使い手で、パイの人間になりたいという願いをかなえてあげるために、パイを守りながら人間にするための方法を探して旅を続けているんだ。額の"无"の文字が目印。

オリジナルキャラ サーレス

海の民、ポルトウの末裔。海の民を束ねる最強の戦士で、闇の世界の覇権を目指す鬼眼王の无ベナレスと敵対関係にある。部下の妖魔戦士を操り、ベナレスよりも先に「眼宿蟲」を手にいれ、鬼眼王復活を阻止しようと画策している。

▲これは、パソコン版の画面。原作の雰囲気が味わえる傑作として評判が高い。

ストーリーがまったくわからない人のために ［あらすじ紹介］

額に第3の眼を持ち、不老不死の術を使う幻の民"三只眼吽迦羅"。彼らは人間とは異なる進化をとげた種族であり、今ではほぼ絶滅し、伝説として語られているだけにすぎない。

三只眼吽迦羅は、一度だけ人間の命を喰らう。その者の額には"无"という文字が現れ、不死身の存在として生きることができるのだ。无は強力な術を使い、力を消耗して深い眠りについた三只眼吽迦羅を守るのを役目とする。そして三只眼吽迦羅が死んでしまうと彼も命を失うことになってしまうのだ。

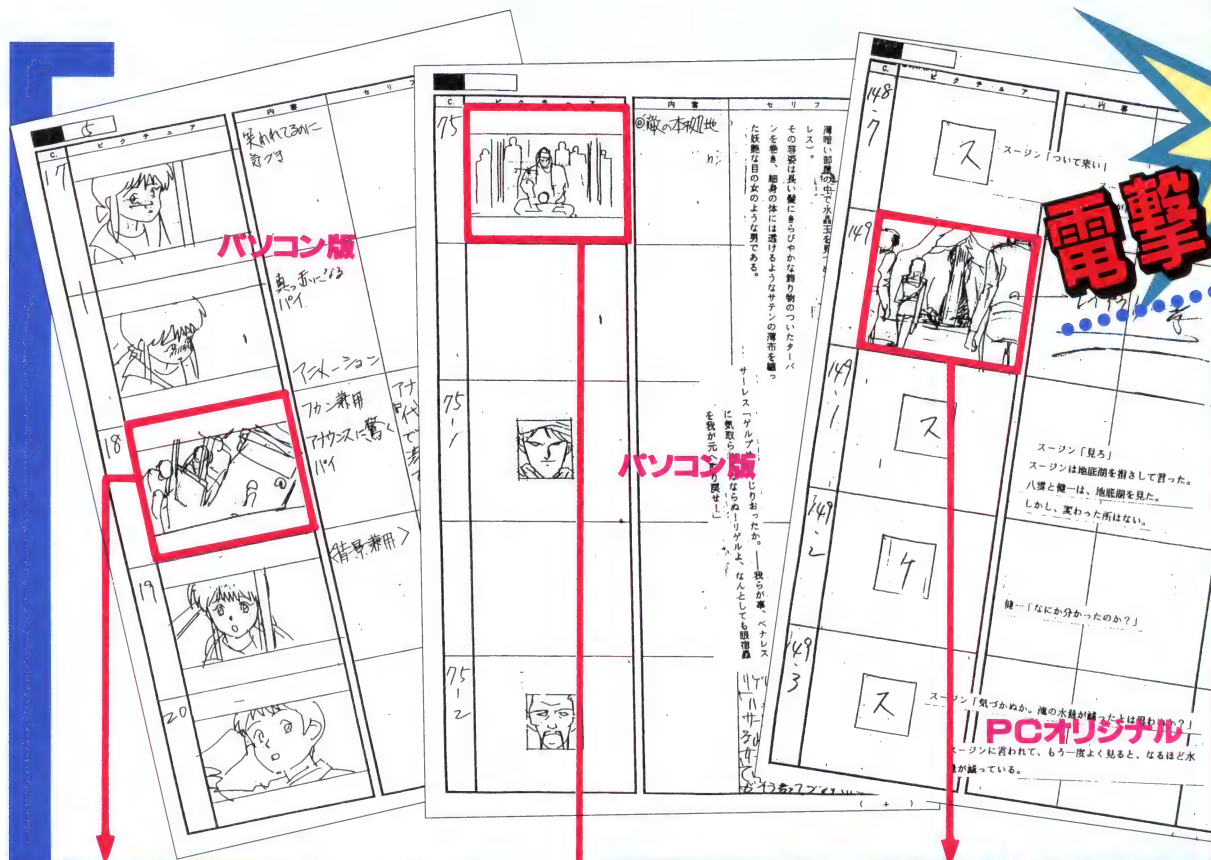
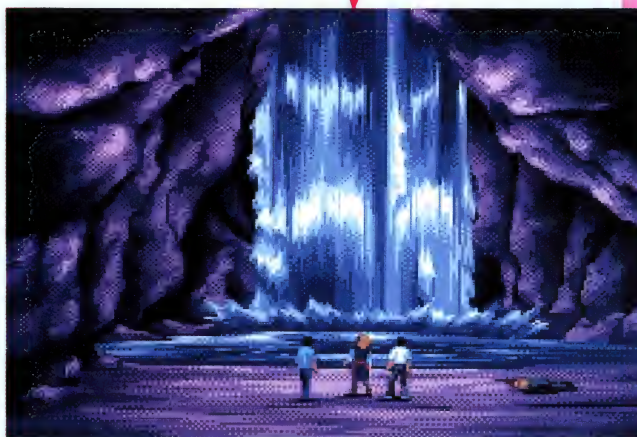
パイはこの三只眼吽迦羅の生き残りであり、八雲は彼女の无。八雲は人間に憧れるパイを人間にしてあげるために旅を続けているが、2人の前には、続々と強大な敵が立ちはだかるのだった…。

電撃入手!!

これが開発用絵コンテだ!

パソコン版

パソコン版

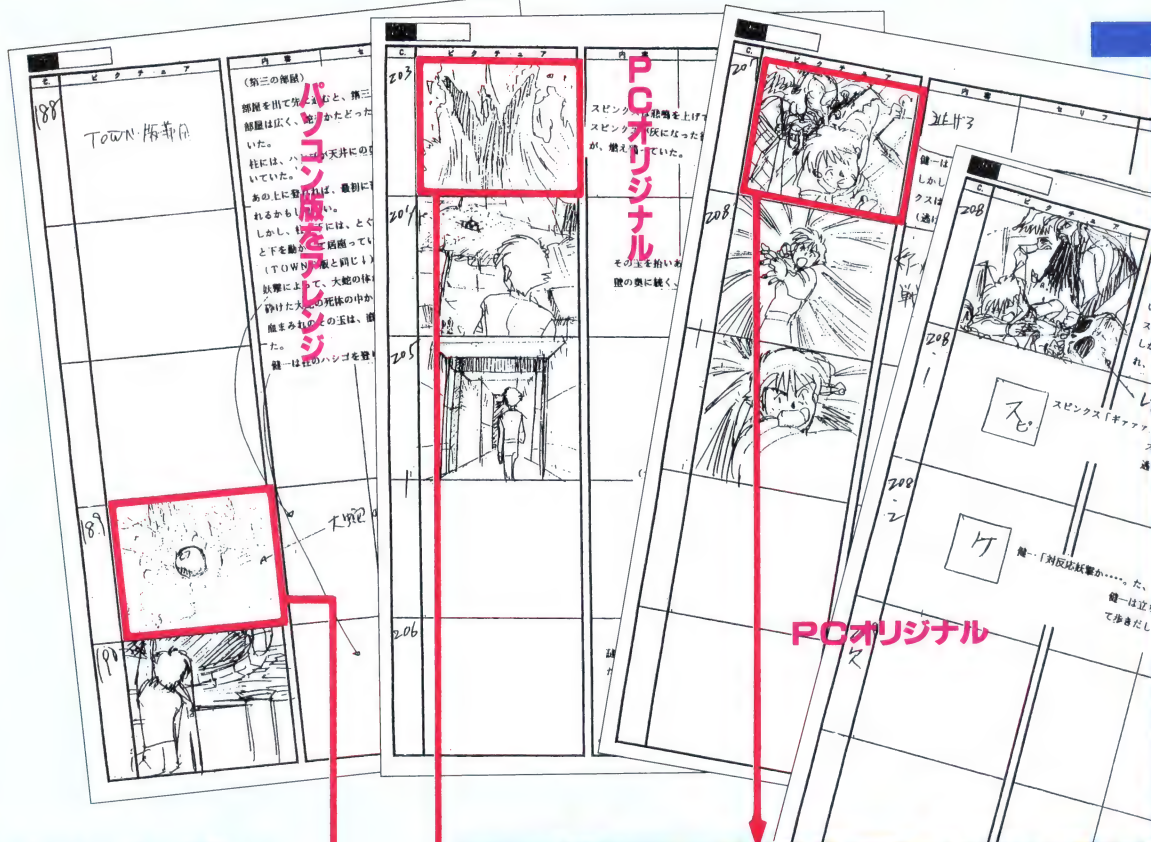
PCオリジナル

▲山手線の車内で居眠りをしている少女パイが、手すりに頭をぶつけて眼を覚まし、恥ずかしそうにうつむくシーン。ちょうどそこに、主人公が乗ってくるんだ。これが、主人公とパイとのはじめての出会いとなる。
パイのかしこまった座り方が妙にカワイくて、印象に残るシーンだよね。

▲ここは、地下神殿にある怪しい雰囲気の地底湖。湖の底には、水の女神アナーヒターのレリーフが沈んでいるんだ。いったい、このレリーフがどんなモノなのか、何の役割を果たすのかは謎。絵コンテと比較すると、画面のレイアウトが変更され、滝全体が見渡せる視点になっていることがわかる。

◀こいつは、「眼宿蟲」を狙うボルトウの末裔、サーレス。なにやら怪しい水晶玉を手にして、何かを占っているのかな？ そして、その背後には人外の力を操る配下の者たちが控えている。
サーレスの持つ不気味な雰囲気が、精密なグラフィックで表現されているシーンなのだ。

この『3×3EYES』のウリのひとつが、アニメに負けないくらい動きまくるビジュアルシーン。本誌は、めったに見ることができない開発用の絵コンテを入手することに成功したぞ！この中にはPC版オリジナルの4シーンも含まれているのだ!!

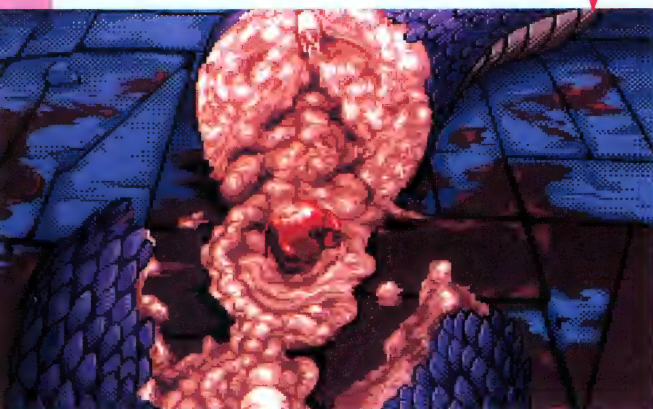
パソコン版をアレンジ

PCオリジナル

PCオリジナル

▼とある地下迷宮（絵コンテによると〝第3の部屋〟となっている）で、主人公が魔物に襲われるシチュエーション。もし無事に魔物を倒すことができれば、このグラフィックを見ることができるはず。ちょっとグロいけど、死体の中にある玉に注目。いったいこれはなんだろう……？

▲狂暴な姿をさらしたスピンクスから逃げる主人公、というスリリングな場面。どうやらこれは、左下のシーンと関連がありそうだ。

このゲームではマルチシナリオを採用しているので、主人公の選択しだいではこのように展開が変わってしまうのかも？

絵コンテによると、主人公が戦うシーンが続いているので、かなり迫力のあるシーンになるんじゃないかな？

▶グラフィックだけを見ると、なにがなんだかわかんないシーン。そこで絵コンテを見ると、スピンクスという魔物が燃えているシーンだとわかる。

スピンクスといえば「ひとつの声を持ちながら、4本の足、2本の足、3本の足を持つものは何か？」という謎かけをすることで有名。

でもスピンクスが出てくるってことは、ここはピラミッドの内部なのかな？　そのあとのシーンを見ると、迷宮の中みたいだけど…。

ゲームオリジナルキャラの声優さん

小森まなみさんに単独インタビュー!!

パソコン版でゲームオリジナルキャラ・スージン役の声を担当した小森まなみさんは、ラジオ番組のDJをメインに活動している人なのだ。今回、ラジオ収録中のスタジオにおじゃまして、特別に『3×3EYES』の魅力を語っていただいた。

●●●プロフィール●●●
誕生日：10月16日(天秤座)
血液型：B型
趣味：無から有を生みだすこと（詩や物語を書く等）
経歴：大学生の時にＤＪとしてデビュー。「ミンキーモモ」等の主題歌などを歌ったり、声優を務めたりと多方面に活躍。ＣＤを６枚発表していて、すべてキングレコードから好評発売中

[スージンが、声優を演じる楽しさを教えてくれました]

小森さんはラジオのＤＪをメインに、歌手、声優として広く活躍中の人。その数多くの仕事の中でも、パソコン版『３×３ＥＹＥＳ』はとても印象深く思い出に残っているそうだ。そのあたりを中心に、お話を聞いてみたぞ。

――スージンというキャラクターを演じてみて、どんな感想を持たれましたか？
「最初に役をいただいたときに、冷酷無比で冷静沈着な少女戦士をお願いしますって言われたんですけど、自分の性格とまったく反対なので、とても難しいところがありました。私は、喜怒哀楽がすごく出やすいタイプで、笑ったり泣いたりと人間性むき出しな生き方をしてきたので、それを抑えて抑えてっていう演技は、とても苦しかったですね。だけど、声優として演じるというおもしろさをはじめて教えてくれたのがスージンだったと思います」
――印象に残っている場面はどこですか？
「後半にいくにつれて、スージンも人間性が出てきて、変わっていくんですよ。その部分にとても感動して、アフレコの最中、何度も泣いちゃったんですよ。最後にスージンが心を開くところでは泣いて中断してしまって、ＮＧをいっぱい出しちゃいました」
――パソコン版が発売されたときのイベントに、小森さんも出演されたんですよね。１万人ぐらいお客さんが集まったそうですが。
「高田先生の作品自体が素晴らしいものなの

▼番組を収録している赤坂のフラミンゴスタジオにて、プロデューサーの是枝氏とツーショット。

▲感動のあまり、小森さんがマジで泣いてしまったというシーンがこれ。この場面は、PCエンジン版ではさらにボリュームアップしているので、さらに深い感動が得られるぞ。

◀小森さんがDJを務めるラジオ番組「まみのラディカル・コミュニケーション」は、全国4局ネット（北海道STVラジオ、九州KBCラジオ、ラジオ大阪、東海ラジオ）で日曜日の夜に聞くことができるぞ。
▼TOWNS版のアフレコ時の写真。

で、原画展を見たいという人もいましたし、とにかくすごく盛り上がりました。パソコンゲームであれだけ（グラフィックが）動くということがとても珍しいことだったらしいので、ファンのみなさんがものすごく真剣に、ひとことひとこと、ひとコマひとコマを食い入るように見ているのが印象的でした。はじめて会場のスクリーンでゲームが動いた瞬間に〝お〜っ〟っていう歓声が上がったんです。私もはじめて見て、ゲームの絵がこんなに動くんだ〜って、感激した覚えがあります」

——PCエンジン版の画面を見て、どんな感想を持たれましたか。

「画面が、とってもきれいですね。ラジオ番組の方にも、すっごくたくさん反響が来たんですよ。雑誌に発表されましたよ、って」

——今回のPCエンジン版でも、スージンの声を担当するんですか。

「はい、そうです。新年そうそうのスケジュールも、押さえられました（笑）」

——ということは、年が明けたらすぐにアフレコ、ってかんじですか？

「そうですね、はい。おもちをいっぱい食べて、エネルギーをつけとかないとなぁと思っています」

——すごく気合が入ってますね。

「そうなんですよ。前のTOWNS版のとき、アフレコが16時間もかかったんですよ。普段はわりと和食主義なんですけど、スージンをやるにはお肉を食べとかないと、と思いまして、前の日はカツ丼や焼き肉なんかを食べてがんばってやりました」

——PCエンジン版を楽しみにしているファンへ、メッセージをお願いします。

「この『3×3EYES〜三只眼變成〜』というゲームは、ストーリーで勝負をする、すっごく正統派のゲームだと思うんです。今までラジオ番組に来たハガキの感想なんかを見ると、〝壮大なドラマとか映画を見たのと同じくらい感動しました〟という反響が多かったんです。今回のPCエンジン版は、それにプラスしてマルチエンディングということなので、ますます壮大なストーリーと感動をお届けできる本格派のゲームになるんではないかなと、私も期待しています。これからアフレコで、また魂を吹き込む作業をするんですけど、はじめは冷酷無比な少女戦士スージンが、だんだんひとりの女の子として、優しく温かくなっていく姿を演じられたらなと思います。がんばりますから、ぜひプレイしてください」

〈1993年12月21日　赤坂フラミンゴスタジオ〉

壮大なストーリーと感動をお届けできる作品です

小森まなみさんの直筆サイン入り下じきをプレゼント

小森まなみさんから、ステキなプレゼントをいただいちゃったのだ。それが、この貴重な直筆サイン入り下じき！　抽選で3名に、これをプレゼントしちゃうぞ。欲しい人は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、今回の記事についての感想を書いて、下のあて先まで送ってね。しめ切りは2月15日（当日消印有効）。たくさんの応募待ってま〜す！

あて先：
〒101
東京都千代田区神田神保町2—22—11
カンナビル　電撃PCエンジン
「3×3EYESプレゼント」係

＊プレゼントの当選者発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

愛ゆえに独占
[ai yueni dokusen]

開発用資料初公開&プロデューサーインタビューで贈る!!

未定

メサイヤ	SCD専用
発売日未定/価格未定	

開発度 1/13現在 0 パーセント

アーケードカード対応 メモリバックアップ対応 マウス対応 6ボタンパッド対応 マルチタップ対応

超兄貴 CHO-ANIKI II（仮称）の先っぽをつかんだ!!

「超兄貴」の発売からはや推定34,560,000秒。そして続編「II」のタイトル発表から約10,368,000秒が経過した今…えー、難しい計算をしたので、何を言おうとしたか、忘れちゃったじゃないか…あ、そーだジャンルぐらい早く決めろ！決まってなきゃオレが決める…あ、決まったの？じゃ取材させてください、ってワケでこの記事ができました。

われわれが強奪してきた開発資料だ

▲これが『超兄貴II』の開発用資料だ。いろいろなコトが書いてあるが、われわれは頭が悪いのでナニが書いてあるか解読できなかった。しかし、なんとなくＳＴＧだったらしいことは、ボンヤリとわかった。さらに、タイトルは『○・超兄貴』系になりそうだ。

もう過去は振り返らない…愛と

てなわけで、われわれはメサイヤ開発室に侵入インタビューを試みた。
――ジャンルが決まったそーですが？
「ＳＴＧかもしれないし、ＲＰＧかもしれない、ナニも決まってなかったりして……けけけけ」
――おい、決まってねーじゃねーか！　誰だよ、デマ飛ばしたのは!!
「まぁまぁ。今はまだ構想を固めているところで、企画作業が始ったばかりの段階ですから」
――んじゃ、どのような企画になりそうなんでしょーか？
「そこが難しいんですよ。前作のときもスゴイＳＴＧを作ろうとかではなくて、ともかくインパクトのある絵がバ～ンとあったらオモシロイじゃん、ぐらいの発想でどんどん描いてもらって、たまたまそのノリのキャラがくっついてデキちゃった、みたいにところがありましたから。

「開発状況は0.1%です」

兄貴のカタルシスというか、狂気感を演出するためには、あんまり深いこと考えちゃいけないし、なーんにも考えないで作って行こうと思ってます」
――では、この企画書はいったい……？
「これは、まー、企画の一案で、他にもいろいろと案があるんですよ。弾を撃たないＳＴＧとか、処理落ちしまくり、スプライトオーバーでチラつきまくりのゲームとか……」
――本気ですか、そりゃあ？
「ま、まだ0.1%ぐらいしかできてませんから、あんまり気にしないでくださいっ」

兄貴のスタッフが語る明るい開発計画

メサイヤ開発室より これが!!

◀▲この絵コンテは、プロデューサーの石塚氏が、あくまでもお遊びで書いたもの。その後、ず〜っと机の中で眠っていたらしいのだが、このたび、取材に応じて、あわててご登場ねがったワケだ。この絵コンテのコンセプトは、"CMつきオープニングビジュアル"。

勇気を胸に兄貴は未知の荒野を進む!

今回の取材でメサイヤから横領してきた貴重品「鋼鉄プレートつきメサイヤジャンパー」をプレゼント！　以下のなぞなぞの答えをすべて記入して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上、右下の住所に送ってね。しめ切りは2月15日（消印有効）。はずれても10名には特別賞が用意してあります。

なぞなぞ1 ボ帝ビルは「大銀河ボディービルコンテスト」に何連覇した？
❶6連覇　❷10連覇　❸1秒間16連射

なぞなぞ2 ベンテンのタメ撃ちショットの名前は？
❶メンスビーム　❷羽衣の舞　❸ファイトだポン

なぞなぞ3 ボ帝ビルとのバトル中に「上・下・上・下・下・下・上・上・右・下・左・上・Ⅱ・Ⅰ・RUN」と入力すると、どうなる？
❶自爆　❷裏面に行ける　❸止まる

◆応募先
〒101　東京都千代田区神田神保町
2-22-11 カンナビル電撃 PCエンジン
「兄貴にぞっこん」係

「鋼鉄のジャンパー」が当たる『超兄貴』なぞなぞ

PC Engine

SUPER CD·ROM² SYSTEM

IN MAGICAL ADVENTURE

FRAY
～Xak外伝～

発売予定
94年3月下旬
予定価格
6,800円
（税別）

★完全無敵の我らがフレイ、その強さのヒミツを徹底的に探るっ！★

パソコン版ではもうおなじみ、PCエンジンでも『Xak I・II』の中でその強さの片鱗をのぞかせたフレイ。
『FRAY』においてはとうとう主役をはって、凶悪なモンスター相手に画面狭しと大暴れ！可憐な容姿に似合わぬ
そのフレイのパワーの源はいったい何なのか？身体構造を細かく分析し、そのナゾを究明してみよう。

アクションゲーム！！

★フレイ・ブレイン★
フレイの行動中枢となる脳である。発育途上ゆえあまり多くの情報は蓄積できず、目下その大多数を占めるのは、思い人ラトクのことである。（決してバカではない）

★フレイ・アイ★
フレイ自慢のぱっちりオメメ。瞬時にして善と悪を決めつける鋭い洞察力を持っているが、なぜか「青い髪をした戦士ふうの男」となると判別能力が低くなる。

★フレイ・ハート★
文字通りフレイの心臓部。普段は冷静な（？）彼女の心も、ラトクを前にした途端、あつくアツク高ぶり、荒海に浮かぶ木の葉のようにハゲシク揺れ動くのである。

★フレイ・スピーカー★
フレイの愛らしい声を発生させる口である。恋するラトクへのラブメッセージのストックは膨大な量にのぼるが、いまだ使用する機会に恵まれないでいる。

★フレイ・ハンド★
弱きを助け、強きをくじく正義の両腕。その細さからは信じられぬパワーで、ロッドを振るいシールドを操るが、本来はラトクの手を握るために存在しているのである。

★フレイ・レッグ★
これまたフレイ自慢の綺麗なおみ足。目の前に立ちふさがる障害もなんのその、華麗なジャンプで飛び越えて、今日もラトクの姿求めてさまようのである。

★CAST★
フレイア・ジェルバーン
【柴田　由美子】
ミリアム・スイート
【久川　綾】
ミル・グラード
【古谷　徹】
アイザック
【永井　一郎】

★PCエンジン版完全オリジナル作品！★
サーク界一の元気娘！！

聖暦753年のバドゥー来襲より3年。
戦神デュエルの血を引く勇者ラトク・カートの活躍によってサーク界は、
ふたたび平和につつまれ、おだやかな時が流れていた。
その戦いのさなか、主人公フレイア・ジェルバーンは、バドゥー討伐の途上にあった、
勇者ラトクに恋してしまう。
ラトクと共に旅がしたい一心で、魔法学校に入学することを決意。
その厳しい修行にも耐え続け、はれてこの春、魔法戦士として卒業することになった。
「これで愛しいラトクさんといっしょに、旅ができる………」
そんなフレイの思いをよそに、巷では不穏な噂が流れていた。
「あの勇者ラトクが………」
その噂を信じたくないフレイは、真相を確かめるべくたった一人、旅に出る。
フレイの波乱に満ちた冒険が今始まる！

［フレイ］ミル！　どうしたの、いったい！？

★リアルアニメーション★
画面上のキャラがリアルに演技をする操演システムが、より美しく、より楽しい画面を演出！

この道をとおり、ヴァルアの町へ行くのだ！

★ビッグスケールシナリオ★
Xakを基本に作り上げられた「FRAY」の世界は壮大！

★フルリニューアル★
PCエンジン版完全オリジナル作品！ストーリー、グラフィック共に全て描き下ろし！！

★コミカルモンスター★
フレイはもちろん、敵側モンスターも、とってもかわいくってコミカル！

マイクロキャビン®　株式会社 マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 ℡0593(51)6482 ●最新ソフトインフォメーションダイヤル 0593(53)3611

LEGEND OF CRYSTANIA

文化放送系
電撃アワー

本格的冒険活劇ラジメーション

レジェンド・オブ・クリスタニア

～はじまりの冒険者たち～

CDシネマ-3 ジャケット原画より

原作:水野 良(メディアワークス刊電撃文庫) 脚本:遠藤明範/演出:本田保則/音楽:大島ミチル

[CAST]レードン:石田彰|ナーセル:関俊彦|アデリシア:弥生みつき|クイルド:西村智博|オーヴィル:矢尾一樹|ライファン:大谷育江

ラジメーション
毎週日曜日
文化放送(JOQR)1134KHz
23:00～23:30
ラジオ大阪(OBC) 1314KHz
22:00～22:30
山陽放送(RSK) 1494KHz
21:30～22:00
DJ:石田彰&乾和代
DJ+ドラマの
30分

Illustration: Yukitoshi Hotani

2.23 ON SALE

CDシネマ-3「邂逅の森」

「キルリアの町」「三人の逃亡者」「バルバスの野望」「脱出」 CD:VICL-483 ¥3,000(税込)

3.24 ON SALE
「CDシネマ-4」
CD:VICL-484 ¥3,000(税込)

5.21 ON SALE
「CDシネマ-5」
CD:VICL-485 ¥3,000(税込)

4.21 ON SALE
「オリジナル・サウンドトラックII」
CD:VICL-518 ¥3,000(税込)

NOW ON SALE
CDシネマ-1「神の城壁」
CD:VICL-481 ¥3,000(税込)
CDシネマ-2「異邦の民」
CD:VICL-482 ¥3,000(税込)
「オリジナル・サウンドトラック」
CD:VICL-480 ¥3,000(税込)
OP「はじまりの予感」ED「導かれて…」歌:乾和代
CDS:VIDL-148 ¥930(税込)

冒険はライブだ! 電撃イベント"クリスタニア冒険者大会"

■開催日:1994年3月21日(祝)■会場:御茶の水カザルスホール■内容:TRPG大会(11:30～)公開録音(16:00～)■ゲスト:安田 均(グループSNE)、水野 良(グループSNE、原作者)、石田 彰(レードン)、弥生みつき(アデリシア)、乾 和代(主題歌歌手)ほか■応募方法:必ず往復はがきで、1 住所 2 氏名 3 電話番号 4 年齢 5 職業(学年) A テーブルトーク大会から参加したい B 公開録音だけ参加したい、をご記入の上、下記宛ご応募下さい。尚、Aをご希望の方は、TRPG歴もご記入下さい。■応募先:〒101 東京都千代田区神田北郵便局留 ㈱メディアワークス「クリスタニア事務局」係■締め切り:1994年2月10日㈭必着 ※応募者が予定数を超えた場合、抽選となることもあります。■主催:ビクターエンタテインメント㈱、㈱メディアワークス

電撃文庫「漂流伝説クリスタニア②」水野 良/イラスト:うるし原智志●好評発売中 発行:メディアワークス/発売:主婦の友社

CD発売・販売:ビクターエンタテインメント㈱ 〈問合せ〉AMPソフト制作部 03(3406)7334

ビクターエンタテインメント株式会社

初体験レポートしちゃうぞ!

超貴重！初のサンプル版をついに入手!!

ぱかぱーん

女神ぱらだいすのサンプルROMを手に入れたよ！

でもどーやって使うのコレ

はぐはぐ

はあああ

女神天国
MEGAMI PARADISE

RPG

NEC HE	SCD専用
春頃発売予定／価格未定	

アーケードカード対応 メモリバックアップ対応 マウス対応 6ボタンパッド対応 マルチタップ対応

開発度 1/13現在 70パーセント

待ちに待った『女神天国』のサンプル版のCDを、ついに極秘入手することに成功！ そこで、どこよりも誰よりも早くプレイした貴重なナマ体験をおもいっきりレポートしちゃうぞ!! ここだけの新たな情報もあるから、絶対見逃すなよっ！

[最新ビジュアルで〜す]

さすがサンプル版、ファンの気になるビジュアルシーンが見れちゃうモードがついていた。驚いたのが、そのビジュアルシーンの多さ。『女神天国』ならではのブッ飛んだ楽しいモノから、お約束の♡シーンなどなど盛りだくさんだぞ。グラフィックはまだ修正中ということで、１点しか見せられないのが残念です。

[顔グラで楽しい会話]

ゲーム中には、ビジュアルシーンの他にもキャラの顔グラフィックが出てきて会話するシーンがあるんだ。これがまた楽しくて、おなじみの四女神さまをはじめ、主人公のリンリンやライバルのランラン、おじゃまな闇メガ軍団が勢ぞろい！ 怒ったり笑ったり、キャラによっていろんな表情があっておもしろいんだな、これが。会話の内容も楽しいよ。

◀リリスちゃんが、驚いている表情。いまいち緊張感がないネ。

▶闇メガで最後に登場した、ハデハデのマハラジャだ。

[意外とまともなフィールド]

おちゃらけたイメージ（本当にそうなんだけど）の『女神天国』だけど、フィールドやダンジョンが意外とまともなんでちょっと驚き。グラフィックがなかなかきれいで、ファンタジーの雰囲気がばっちりでているよ。

▼まともといっても、ヘンなお地蔵さんがいるところなんかは『女神天国』らしいよネ。

[爆笑魔法のバトルシーン]

リンリンと女神さまたちの攻撃方法は、魔法による戦闘で展開するんだ。魔法にはいろんな種類があるんだけど、魔法を覚えるにはこの世界のあちこちに咲いている「ひまわり」を探して、その中にいるプチメガに教えてもらうのだ。各魔法にはレベルがあって、レベルの高い魔法は攻撃力も上がり、魔法効果のグラフィックもハデになるぞ。この魔法効果のグラフィックの中には、でっかい弓が飛んでいくおかしなモノもあるよ。

▲◀攻撃魔法の一つ「キラキラ」。でっかい星が敵モンスターを直撃するのだ!! …見た目はかなりバカバカしいけど。

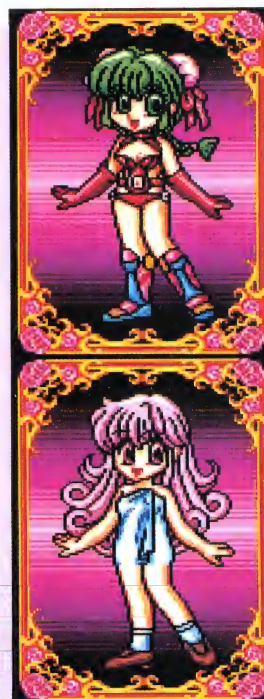
[思わぬ新モード発見!]

いろいろプレイしていたら、なんと、今まで見たことがない画面を発見！　キャラの会話シーンのようなんだけど、画面に５人もキャラがでているのだ。このゲームは３人パーティなのに、なぜ５人も？　気になって聞いてみたところ、あるアイテムを使うと離れた場所の仲間と会話することができるんだって。

▲ワイワイと楽しい会話が聞けちゃうのだ。声優さんが豪華なのもポイントだね。

[コーフンと禁断の着せ替えナマ体験!!]

今回サンプル版をプレイして一番うれしかったのは、なんといっても着せ替えシステムを実際に体験できたこと。予想をはるかに上回るおもしろさで、つい仕事を忘れてどっぷりハマってしまったのだ。さて、この着せ替えシステム、女神さまたちの着る（装備）衣装を上半身、下半身、くつの３つのパーツを自分の好きなように組み替えることができる。組み合わせパターンは、カワイイものからアブノーマルなものまで、いろいろそろっているぞ。

▲これがいままで何回も紹介した、ウワサの着せ替え画面だ。操作性は良好で、時を忘れて遊んでしまいました。

◀これは、リンリンちゃんのボンデージ+ビキニ+メカニックなくつ（?）の組み合わせ。う～ん過激♡

◀あらあら、こちらはルルベルちゃんの湯上がり姿♡　バスタオル一枚で冒険するなんて、うれし～いっ！

[コマンド]

いつもいっしょのポップ

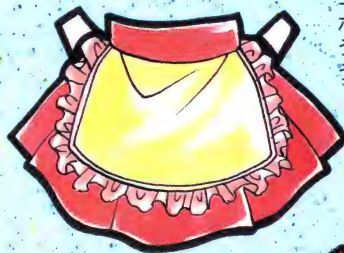
移動中いつでも開けるコマンド画面では、リンリンの監視役であり心強くてかわいいパートナーのポップの顔グラが出てくるんだ。いつもポップはリンリンたちと行動を共にして、いっしょに冒険をすることになるぞ。いろいろお世話になりそうだネ。また、コマンドの中に「セーブ」があるってことは、いつでもセーブができるってことかな？

次ページで、キミもナマ体験!!

〝着せ替えシステム〟をちょっとお先にナマ体験!!

立体 お楽しみコレクション Collection 2

ウェイトレス

「いらっしゃいませ〜♥」とかわいい声が聞こえてきそうなウェイトレスのコスチューム。エプロンのフリフリがポイント。笑顔が似合うルルベルに似合いそうだね。

看護婦

制服といえば、やっぱりナース姿だよ(なんのこっちゃ)。白衣の天使というだけあって、清楚な感じのステイシアが似合いそう。ジュリアナの看護婦は、恐そうだよね。

正しい遊び方

大好評（？）につき、今月もお楽しみコレクションをお届けするぞ！　これは、『女神天国』の超目玉イベント〝着せ替えシステム〟をゲームに先駆けて、誌上で先取り体験しちゃおうというモノだ。先月号を読んだ人は、もう知ってるよネ。遊び方は、ここに載っているキャラとコスチュームをきれいに切りとって、パーツ(上半身、下半身、くつ)を組み替えたりして、いろんな組み合わせのコスチュームを楽しむのだ。のりしろを折れば、コスチュームを着せることができるぞ。ポイントは、切り取ったキャラを厚紙に貼ること。先月号をちゃんと買った人は、4人の女神さまたちにも着せてあげよう！　みんなでヒ・ミ・ツの遊びをエンジョイしようぜ!!

主人公

リンリン

いつも元気な、明るい主人公のリンリン。物事をあんまり考えないで行動しちゃうのがたまにきず。活発な女の子だから、スポーティなコスチュームが似合いそうだね。意外とカ・ゲ・キなボンデージなんかもいいかもネ

♥　身長：159㎝

体操服

青春のシンボル(?)体操服にブルマのコスチューム。ブルマは、いろんな組み合わせが楽しめそう。これは、やっぱり全員に着せたくなるよね。

セーラー服

これも制服のチャンピオン、セーラー服。リボンがかわいくて、今ふうにちゃんとスカートが短いのがポイント♥ これは、みんなに似合いそうだ。

ボディコン

ジュリ○ナ東京のお立ち台で、腰をフリフリ踊っている光景が見えそうなボディコンのコスチューム。やっぱ、フワフワの羽根がついた扇子がポイントだよね。このコスチュームは、やっぱりジュリアナに決まりかな。

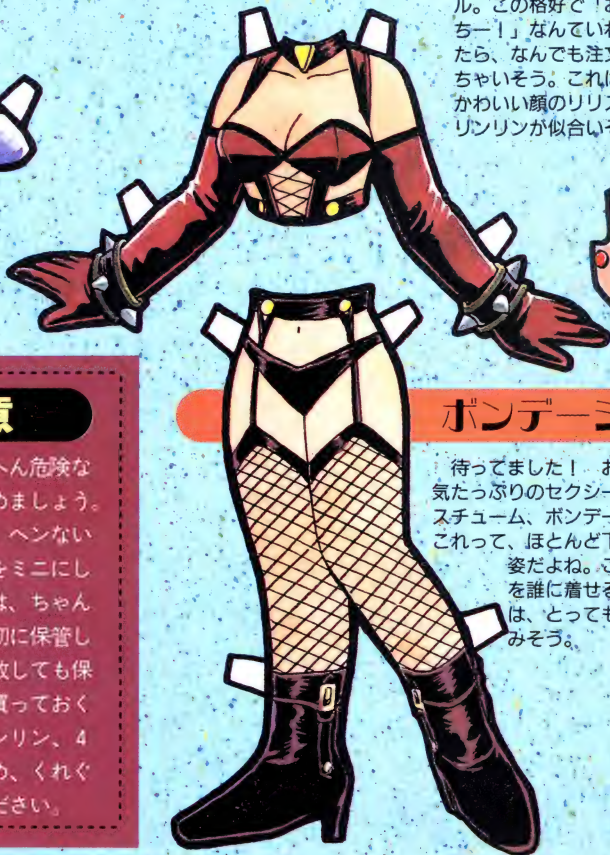
婦警の服

ビシッとキマった制服といえばこれ、婦警さんの服だね。ちょっと恐い制服姿も女神さまが着ればカワイく大変身! タイホされてみた～い!!

バニーガール

コスチュームでは定番(?)のバニーガール。この格好で「おまち―!」なんていわれたら、なんでも注文しちゃいそう。これは、かわいい顔のリリスやリンリンが似合いそう。

取扱い注意

ここに掲載されたモノは、たいへん危険なため家族や友人の前で遊ぶのはやめましょう。キャラを切り取る際は傷つけたり、ヘンないたずら書きやムダな加工(看護婦をミニにしたり)しないよーに。遊んだあとは、ちゃんと小児の手がとどかない場所に大切に保管してください。なお、切り取りに失敗しても保証はしませんから、念のため2冊買っておくことをお勧めします。主人公のリンリン、4人の女神さまはたいへん貴重なため、くれぐれも大切にかわいがってあげてください。

ボンデージ

待ってました! お色気たっぷりのセクシーコスチューム、ボンデージ。これって、ほとんど下着姿だよね。これを誰に着せるかは、とっても悩みそう。

H・Y・P・E・R・W・A・R・S

BATTLE JOURNAL

ハイパーウォーズバトルジャーナル

ワールドサーキット第2戦

ジュピターウォー激戦続く!

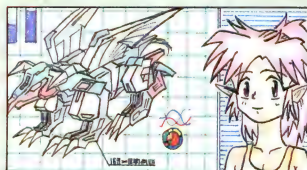
JUPITER WAR

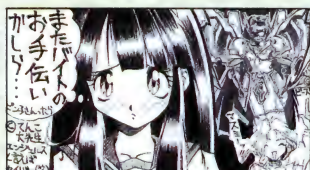
太陽系最大の惑星・木星。惑星改造技術の進歩により、この太陽のなりそこないといわれる惑星にも、人類の生存拠点が築かれた。高重力、高温、火山性大地と、極めて劣悪な環境のもとで〝ハイパーウォーズワールドサーキット第2戦〟が開催中である。

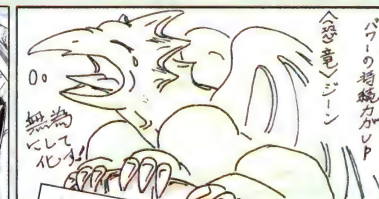
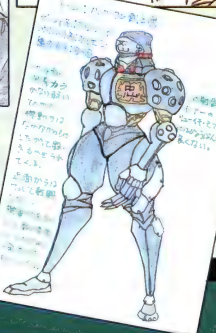
連続優勝を狙うハガクレ武士団！　今度こそはと優勝を狙うビーストクルセイダーズ！　そして雪辱に燃えるブラッディエンジェルス！　などなど。各チームともに新技術を開発し、装甲・武器ともに大幅に強化。すさまじい戦いを繰り広げている。

今、銀河は熱く燃えている!!

◆イラスト的参加者◆

▼神奈川県・雀偵マニア　何のバイトかな？

◀愛知県・猫姫　バトルビーストとパイロットかな？

▶神奈川県・美里和広　編集部内でも中国人で通っています。

▲神奈川県・水無月葵　女の子もがんばれ！

◀東京都・類家こらん　もしかして等身大？

▲大分県・旋風万紅　恐竜は爬虫類を使ってね。

◀東京都・小泉晃義　ミフネオーナーもいつかわかってくれるよ……。

CG制作／中井覺　イラスト／長谷川　努

【バトルビースト】～吠える鋼鉄の獣～

工作機械を戦闘用に改造したモノをベースに、より強い力を求めて行き着いた先は、動物の能力を併せ持つ究極のロボットである。強大なパワー、高い運動能力、圧倒的な破壊力。バトルビーストを倒せるモノは、バトルビーストのみ。最強の存在である。

ブレイン

ビーストの制御装置。ランカスターワークス製は一歩進んでいる。

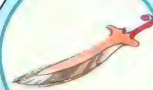
センサリー

レーダー、磁気、熱など多彩なセンサー類。敵の探索、捕捉に使用。

アーマー

バトルビーストの全身を覆っている金属の鎧。通常は1次装甲、2次装甲に分けられていることが多い。装甲の材質、形状に規定はないが、装甲の増加に比例して重量が増加し、運動性能が低下する。そのために、各チームは新装甲の開発にしのぎを削っている。なかでも、ファーネス龍騎士団の開発した装甲は、耐久度のわりに重量が他チームにくらべ20%軽い。

武器

バトルビースト専用武器は、白兵戦用の近距離武器と射出タイプの遠距離武器の2種類がある。どの武器も各チームそれぞれの改良を加えられるために、能力に差ができる。シルバートワイライト、ブラックシュトゥルムともに武器性能が高い。

因子(ジーン)

因子(ジーン)とは、生物のDNAから抽出された遺伝子情報を基に、戦闘用に必要なデータだけを再構築した生体データボックスである。このジーンによって、バトルビーストは動物のしなやかさや敏捷性といったものを人工的に作り出すことができる。このため、バトルビーストは他の追随を許さない究極の兵器として君臨している。

●人型● ●獣四足型● ●獣二足型● ●爬虫類型● ●鳥型●

次回サーキット開催のおしらせ

●日時／場所……………………
電撃PCエンジン4月号（2／28発売）にて

●参加資格……………………
電撃PCエンジン4月号を買った人のみ

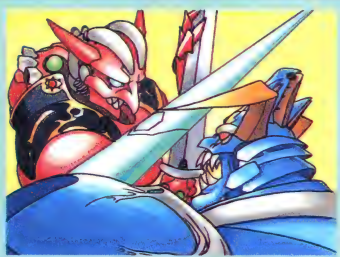
【ハイパーウォーズ】~大いなる戦い~

バトルビーストの誕生は、戦争の規模と被害を一気に拡大した。しかし、バトルビーストを通して先端技術は格段に進歩し、人々に多大な恩恵を与えたことも事実であった。

この現状を憂えたBUTY長官ベル・チャンドラーの提唱により、バトルビーストの戦いをスポーツ化した。それがハイパーウォーズである。

地表状態

ハイパーウォーズワールドサーキットは、各惑星を転戦して行われる。そのために会場の状態は、地表状態、重力、温度ともにバラバラで、バトルビーストはいろいろな条件下で戦闘を強いられる。

戦闘

近距離……

戦いの序盤は、近距離戦闘が行われることが多い。バトルビーストの高機動能力のために、命中率が全体的に低い遠距離武器は、命中が見込めないからである。近距離でまずダメージを。

遠距離……

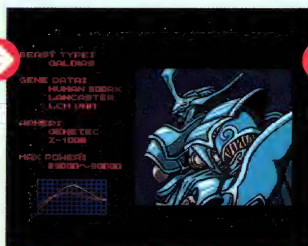
遠距離から高破壊力を誇る武器を撃ち合う戦い。遠距離武器は1発当たると相当なダメージを受けるために、一気に勝敗を決定づける。最大の見せ場は、この戦闘である。

◆PCエンジン版ゲームも順調に開発中!◆

PC版ゲームも順調に開発が進んでいるぞ。今回は、大会開催までをダイジェストで紹介!

◀バトルビースト合成の瞬間。大きく分類すると、15種類のタイプになる。

▲パイロットを選択。契約金と行動パターンを考えて選ぶんだ。

▼大会会場へと足を進めるバトルビースト。ここまできたら、すべての運命はキミの手を離れ、神の手に委ねられる。最後まで生き残るのはだれだ?

▲トーナメントの画面。大会は、全16体で争われる。4勝すればトーナメント優勝の栄誉が与えられる。しかし、それはとても険しい道なのだ。

HYPER WARS BATTLE JOURNAL

邪神復活…超剣豪アクション、見参!!
待望のCDドラマ、堂々完成!

CD

●暗黒神・アンブロジァの邪悪な力によって天草四郎が甦った。それぞれの背負った宿命に導かれ、日本を襲う恐怖の影に立ち向かう剣士たちの刃がうなる! 超人気ゲームを究極のキャストで初のCDドラマ化!

CAST

覇王丸……………島田　敏
橘　右京…………速水　奨
千両狂死郎………磯部　弘
服部半蔵…………屋良有作
ナコルル……………國府田マリ子
シャルロット………中谷ゆみ
天草四郎時貞……塩沢兼人
柳生十兵衛／ナレーター…小林清志

BOOK

●カラーイラストで登場キャラクターを徹底紹介! そしてCDドラマの迫力を伝える名場面集のイラストは、あの大張正己監修による描き下ろしなのだ!
●SNK秘蔵の未公開設定資料を大公開! 『サム・スピ』ワールド誕生の秘密が今、明らかになる!

イラスト：SNKオフィシャル（描き下ろし）　©SNK 1993

電撃CD文庫　ベストゲームセレクション

SAMURAI SPIRITS™
～邪神復活之巻～

全国書店にて
2.25 堂々発売

定価3,800円（税込）

サウンドドラマアルバム（約60分、豪華上製本仕様ケース入り）
＋ブックレット（64ページ）A5判、外箱入り

発行：メディアワークス　発売：主婦の友社

直前発売チェック

ウォルフ中村のアーケードカード対応格闘ゲーム

PART 1

餓狼伝説2

ACT

ハドソン　SCD専用

3月12日発売予定／¥6,900

アーケードカード専用　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

開発度 1/13現在 100パーセント

三闘士＋クラウザーの動きを徹底チェック

ビリー・カーン

三節棍という伸縮自在な武器を持っているビリー。そのため変則的な動きが多くなっているけれど、すべての技がバッチリ移植されているぞ。

舞台となる古城の時計塔も問題なし。ライン飛ばし攻撃をすると歯車に当たり、跳ね返ってくる（三闘士ステージには奥のラインがないためこうなっている）ところもNEO・GEO版のままだ。

▼接触技の地獄落とし。三節棍で首を絞めているのだ。

▲三節棍中段打ち。射程距離がかなり長い。

▲雀落とし。三節棍を斜め上方向に伸ばす対空兵器。

◀一本釣り投げ。三節棍の先に敵を引っかけて投げる。

▲旋風棍。三節棍を振り回す技。

▲強襲飛翔棍。棒高跳びの要領で飛び、高空から襲う。

アクセル・ホーク

キック系の技をひとつも持っていないのがアクセルの特徴。技の種類があまり多くないこともあり、カンペキに移植されている。飛び道具とパンチを同時に繰り出す真空カッターも、しっかりと再現されていたぞ。

舞台の方も忠実に移植されている。この特製リングで奥のラインに飛ばされると、ビリビリとしびれてしまうのだ。

◀ストライクフック。遠いところから踏みこんで打ってくる。

◀▲真空カッター。飛び道具＋パンチ。

▼接触技のひとつ、ヘルボンバー。

▲エレキアタック。この後ライン飛ばし。

▲アクセルラッシュ。名前のとおり、パンチを連打しつつ突進してくる技。

NEO・GEOを購入するきっかけとなったのが、この『餓狼2』だった。私のメインキャラはベア（笑）。

今月はプレイヤーが選ぶことのできない4人の動きを中心に紹介しよう。1ラインしかないステージでは、背景の仕掛けもチェック！

ガードポーズもNEO・GEO版と同じだけ用意されているぞ

『餓狼2』にはガードポーズが数パターン用意されている（NEO・GEO版をやりこんでいる人でも、このことを知らない人がいるんじゃないかな？）。そんなささいなポイントも、PC版ではしっかりと再現されているのだ！

立っての攻撃やライン飛ばし

ジャンプ攻撃

超必殺技やライン移動攻撃

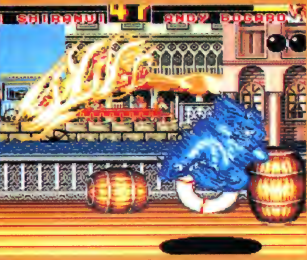
しゃがんでのガード

『餓狼2』とはこんなゲームなのだ

『餓狼2』最大の特徴は2ラインシステム。手前と奥にバトルフィールドを用意したことで、今までにない戦略がとれるようになっているのだ。また、半無敵状態となる避け攻撃の存在も『餓狼』シリーズならでは。敵の攻撃を避けつつ反撃したり、飛び道具を無効化する際に威力を発揮するぞ。決まれば一発逆転も可能となる超必殺技が用意されているのもポイント。

▶選べるキャラは8人。RUNで決定すると2P色になる。

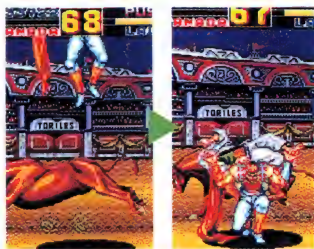
▲2ラインシステムが最大の特徴。ラインに挟まれた場所を通るバイクを蹴散らし、手前へと飛んでくるキム。

▼体力が残り少なくなり、ゲージが赤く点滅すると使えるようになる超必殺技。各キャラとも1つずつ持っている。

ローレンス・ブラッド

サーベルとマントを武器として使うローレンスも問題なく移植されている。闘牛士よろしく、こちらの技をかわしてしまう避け攻撃も健在だ。

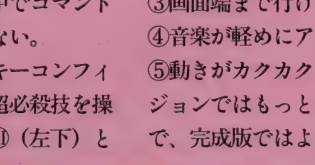
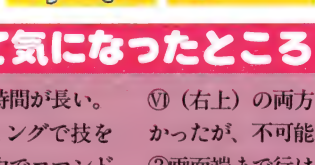
ただ舞台には変更点がある。奥のラインを走る闘牛と闘牛の間隔が、ほんのちょっとだけ広くなっているのだ。

◀ブラッディカッター。空中から、マントで切りつける技。

▶スライディングのグラウンドダッシュ。

▲空中投げのフライングバスター。着地時の衝撃で敵の背骨にダメージを与える。

◀ブラッディスピン。回転しつつ敵に体当たりしていく。

◀ブラッディサーベル。マントの陰からサーベルを突き出す。

▶マントスルー。敵をマントで包み、そのままラインの向こうへ投げつける技だ。

ヴォルフガング・クラウザー

クラウザーにも変更点はない。カイザーウェーブは欠けることなく再現されているし、『餓狼スペシャル』では忘れてしまった（!?）上段および下段の当て身投げも健在だ。

舞台の方も同様。開始時に画面がスクロールするところや、クラウザーがマントを脱ぎ捨てるところもしっかりと再現されている。

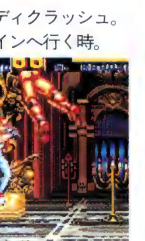
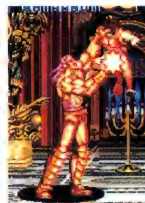
▶ネックハングブロー。接触技だ。

▲▶2種類あるブリッツボール。

◀ハイマウントキック。小さくジャンプし、真上方向を蹴る。

◀レッグトマホーク。ニールキックのこと。

◀ドラゴンアッパー。驚異のリーチを誇る。

▼ライン移動攻撃のフライングボディクラッシュ。左が手前に来る時で、右が奥のラインへ行く時。

▲カイザーウェーブ。超巨大サイズの気の塊を撃つ技。この大きさを見よ！

プレイしていて気になったところ［ウォルフ中村］

①スタート直後の硬直時間が長い。NEO・GEO版のタイミングで技を出そうとしても、硬直中でコマンド入力を受け付けてくれない。

②6ボタンパッド時のキーコンフィグに柔軟性が欲しい。超必殺技を操作しやすくするためにⅢ（左下）とⅥ（右上）の両方を小キックにしたかったが、不可能だった。

③画面端まで行けない（写真参照）。

④音楽が軽めにアレンジされている。

⑤動きがカクカクしている。前バージョンではもっとスムーズだったので、完成版ではよくなると思うが…。

▲ライン移動をなくしてLキック（小キック）を2カ所に設定しようとしたが、できなかった。

▼両者とも画面端で後退しているところ。NEO・GEO版よりも動ける範囲が狭いようだ。

直前発売チェック PART 2

ウォルフ中村のアーケードカード対応格闘ゲーム

龍虎の拳

ACT ハドソン SCD専用 3月26日発売予定／¥6,900

アーケードカード専用 メモリバックアップ対応 マウス対応 6ボタンパッド対応 マルチタップ対応

開発度 1/13現在 100パーセント

龍虎乱舞を覚えてからはゲーセンでもついつい狙ってしまい、勝率が一気に落ちた記憶があります（笑）。

NEO・GEO版のファンにとって、もっとも気になるのがズームの処理方法。今月は連続写真で、そのしくみを探ってみたぞ！

ズーム（PCエンジンにはついていない機能）の処理方法をチェック！

遠距離〜近距離〜遠距離

1 ゲーム開始直後は両者とも画面の端にいる。一番距離が離れている状態だ。

2 リョウが歩み寄っていくところ。リョウの位置を除いて、1とまったく同じ。

3 両者の距離がズームする間合に達した瞬間。背景が縦長に変形し始めている。

4 キャラが一瞬のうちにビッグサイズに。同時に背景も左右方向に伸びた。

5 ここからはキングを後退させた。背景がスクロールしているのがわかる。

6 両者が画面端に来た瞬間。キャラがビッグサイズでいられるのも、ここまで。

7 キャラサイズが小さくなり、位置が修正された。背景も左右方向が縮んでいる。

8 7の直後。キャラの位置は同じだが、背景が縦方向にも縮んでいるのがわかる。

遠距離からの飛燕疾風脚

1 両者をステージの右端まで移動した後、ロバートのみ画面の左端へ移動させる。

2 ここからロバートに、突進系の必殺技である飛燕疾風脚を出させる。

3 飛んでいくロバート。この時点ではキャラサイズ、背景とも変化はない。

4 飛燕疾風脚が当たる直前。キャラサイズは小さいままだが、背景が変形し始めた。

5 当たった瞬間。移動スピードが速い技なので、キャラサイズは小さいままだ。

6 ここで一気にビッグサイズに切り替わる。同時に背景も左右方向へと伸びた。

7 技をくらったリーがのけぞった拍子に、背景が少しだけスクロールしている。

8 ビッグサイズによる迫力満点のアクションが終了。要した時間は約2秒だ。

『龍虎』とはこんなゲームなのだ

『龍虎』最大の特徴は、気力という概念の導入にある。必殺技を使うと気力を消費してしまうため、体力はもちろん気力にも注意を払いつつ戦わなくてはならないのだ。ゲーム中に必殺技を覚えることができたり、隠された必殺技があるのもポイント。メインともいえるストーリーモードにおいて、ふたりのキャラしか使えない（登場するのは10人）点も一風変わっている。

▶ストーリーモードでは、戦う前に会話シーンが挿入される。

▲敵の気力を減らすことができる挑発。ガムをふくらませたり、舌を出したりと、キャラによってポーズは様々だ。

▼ストーリーモード内のボーナスステージでは、新必殺技を伝授してもらうこともできる。規定回数技を出そう！

PCエンジン版はどこまでNEO・GEO版に忠実か？

飛び2段蹴り

他の格闘ゲームとは異なり、1回のジャンプ中に2回攻撃することができる『龍虎』。その部分が忠実に移植されているかをチェックしたのが右の写真だ。結果はご覧のとおりで、NEO・GEO版同様、可能だった。

▲1発目の蹴り。ジャンプ直後の「登り」で当てている。遅すぎると2発目が出ないからだ。

▼2発目の蹴り。空中で1度足を引いた（たたんだ）後、改めて蹴りを繰り出している。

バックステップのキャンセル

NEO・GEO版はダッシュ中やバックステップ中に技を出すことで、その動作をキャンセルすることができた（リーのバックステップキャンセル旋風脚が有名……かな？）。PC版はここも忠実に移植されていたぞ。

▲密着状態からバックステップ（この場合は後方回転）したところ。即座にコマンドを入れると…。

▼バックステップをキャンセルして、すぐに技を出すのだ。必殺技でなく通常技でも可能だぞ。

一部の必殺技の先行入力

レバー操作が相手方向で終わる必殺技は、ダッシュする前にレバー操作のみを先行入力しておくことで、ダッシュ直後に出すことが可能だ（リョウの斬烈拳の場合「→←→→C」と操作する）。これもPC版でできた。

▲ダッシュ中のリー。実はダッシュする前に、百烈拳のレバー操作部分を入力してあるのだ。

▼ダッシュの後（キャンセルしてもOK）にボタンを押すだけで百烈拳が出た！　役立つテクだ。

キャラの顔の変化

『龍虎』ならではの演出のひとつに「戦っているキャラの顔がボコボコになっていく」というものがある。顔面を攻撃され続けると、顔部分のグラフィックがどんどん醜く変わっていってしまうのだ。これは思い入れのあるファンにとっては見逃せないポイント。そこでジョンで実験してみたぞ。結果は写真のとおり。サングラスはちゃんとはずれるし（ビックのサングラスももちろんはずれるぞ）、顔もみごとなまでにボコボコに……。こんなところも、忠実に移植されているのだ！

▲右側にいるジョンに注目。攻撃を受けていない時はサングラスをかけている。

▲ロバートのパンチ攻撃でサングラスが右上の方にふっ飛んでしまった。

▲サングラスをはずされてしまったジョン。顔も少しだけ腫れているようだ。

▲さらに殴られると、ついにはこんな顔に……。紫に変色しているのがわかるかな？

プレイしていて気になったところ［ウォルフ中村］

①ズームを画面切り替えで再現しているが、うまく、そして高速に処理しているので、あまり気にならなかった。切り替え前と後とではキャラ位置に多少の誤差が生じるため、多少の違和感は残るが…。

②キャラデータをCDから読むため、ゲームのテンポはイマイチに感じた。ただし、直前に戦っていたキャラを再び使う時には読まずにすむので、対戦時はありがたいかも？

③音楽は問題なし。CDから読みこんでいるため途中でループしてしまうが、これは仕方ないだろう。

▲前のバージョンと比べ、読みこみ時間はかなり短くなった。だが、長いことに変わりはない。

▼Mr.カラテの「避け攻撃」ことダッキングもしっかりと移植されている。移植度は高そう。

爆裂大特集

ドヒャッと出てきた怪獣が♪

ゴジラ 爆闘烈伝(ばくとうれつでん)

公開中の映画「ゴジラVSメカゴジラ」も絶好調!! いまだに衰えないゴジラのパワフルな魅力が、このPCエンジン版にも盛りだくさん。今回は特集ってことで、ちょいとマニアックに攻めてみるぞ!!

ACT

東宝	SCD専用
2月26日発売/¥8,200	

開発度 12/28現在 100パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

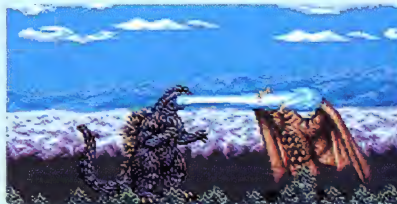
怪獣王ゴジラを使いこなして生き残るべし!!

このゲームは対戦型のアクションゲームだから、SFCやパソコンで出ているシミュレーションタイプと違って、純粋に怪獣プロレスが楽しめる。主役はもちろんゴジラ。1人用のノーマルゲームで相手の怪獣を倒さないと、2人対戦のVSモードで使用できないから、まずはゴジラをきわめること。

紅蓮の炎より出でし、怪獣の王者

放射火炎は必ずマスターしよう

ゴジラといえばやっぱりコレ。技の出し方は『ストⅡ』の波動拳と同じで、簡単に出せるぞ。必殺技は画面上のエネルギーゲージを消費するので、使いすぎに注意しよう。また、この放射火炎は一撃必殺の技ではなく「けずり」技。対空兵器としても使えるのだ。

▶ジワジワと敵のライフをけずっていく放射火炎。確実にマスターせよ。

▲空を飛んでるヤツは、上に吐いて撃ち落とそう。

けっこう使えるしっぽ攻撃

しっぽ攻撃は、出た直後が無敵の技。これが有効なのはガイガン戦だ。ガイガンはやたらと組んできて胸のカッターでけずってくる。ガイガンが近づいてきたらしっぽ攻撃で回避しよう。

▶ガイガンにつかまれたら回転カッターの洗礼をうける。そうならないためにバシッ!

たまには使おうハイパー放射熱線

放射火炎よりも飛距離が長くて使えそうだけど、かわされるとどうしようもない。たまに使って当たればもうけもの。最終面のビオランテには有効だぞ。

▲ほとんどの場合、このようによけられてしまう。でも、よける怪獣のしぐさがけっこうカワイイ(?)。

◀当たれば、これほど気持ちいい技はないんだけどなぁ。

ノーマルゲームを制するゴジラの必勝パターン!!

これだけで勝てるわけじゃないけど、ひとつのパターンとして有効なのが、ダッシュ頭つきで敵を倒して、放射火炎でハメる技。放射火炎のかわりに、かみつき攻撃もいいぞ。ただ、敵の怪獣もバカではないので、放射火炎をガードしてきたり、思わぬ返り討ちをくらうこともある。ガイガンのように、接近戦が危険なヤツには注意。

ダッシュ頭つき

▲うおりゃあ〜っ、突撃じゃあ〜っ!! と、つっこんでいく、男らしいゴジラ。でも、頭は無防備。

放射火炎

▲敵を画面端に追いこんで、放射火炎でけずる。さあ、キミも悪の道に入ってハメましょう。

上キーでエネルギー回復

◀必殺技で消費するエネルギー(緑色のゲージ)は、自然回復するのだ。上キーを押すと、その速度が速くなるぞ。なくなったら、敵から離れて回復しよう。

実は最強の技?かみつき攻撃

▶ここだけの話だけど、最終面のボス6体にすべて会いたかったら、このかみつき攻撃が超オススメ。その理由は秘密だけど、明らかにスコアが違うので、試してみてね。

ゴジラに襲いかかる特撮怪獣軍団！バトル名場面集

このゲームがスゴイのは、各怪獣の技はもちろん、映画での対戦場所などがしっかりと再現されていることにある。怪獣の声も映画とまったく同じだし、とくにキングギドラの鳴き声なんか、もう涙もの!! ここで紹介した怪獣の中で、とくに強いと思われるのがガイガン（個人的にいちばんスキ！）とビオランテ。こいつらは、倒してもＶＳモードで使えない（動けないから）ので、無理に戦う必要はないけど、１度は戦ってみてね。

対ゴジラ兵器メカゴジラ やっぱり強い……かも

スペースビーム

◀光学兵器を搭載したメカゴジラ。中でも、目から発するこのスペースビームがメインの武器ではあるけど、しゃがんでよければ、なんということはない。う～ん、ちょっとおバカさん。

ネオディフェンスバリア

▶ゴジラの放射火炎やハイパー放射熱線を完全にガードしてくるぞ。メカゴジラはしゃがめないので、光線技が有効かと思ったら、このとおり。たまには当たるんだけどね。対メカゴジラ戦では、かみつきを多用したほうがいいかも。

踊るバレリーナ、ガイガン

▶クルクル踊るバレリーナ（？）ガイガン。このあとつかまれて……。

突撃！ アンギラス

◀飛ぶ、はねる、はたく。けっこう強いかもしれないぞ。

動きのすばやいバトラ

▶近づこうとすると、この角プリズム光線がゴジラの足もとをねらってくる。ふりまわすこともあるぞ。

◀不意につっこんでくるクラッシュホーン。必ずガードするように。

▼ああ、ヤダヤダ。なんとなく身体が汚れるような気になってしまうのだ。

けっこう強いぞ沢口靖子(!?)の遺伝子から生まれたビオランテ

▲▼さぁ、怪獣ＳＭショーの始まりだ。ビオランテの触手につかまると、もう逃げられない。しめつけられて、恍惚の世界へ旅立とう。

チューチュー食いつくヘドラ

こだわりコラム 1 ゴジラクイズに登場する兵器カタログ

芹沢科学研究所・芹沢大助

ふっ、ニヒルな科学者、芹沢だ。２面ごとに、真のゴジラマニアにささげるクイズがある。そして正解するたびに、対ゴジラ兵器や円盤にゴジラが攻撃を加え、３台破壊すればクリアだ。それにしても、いまだに私が開発したオキシジェン・デストロイヤーを超える兵器がないとは!!

▲ひっかけ問題もあるから、あせると間違っちゃうぞ。これの答えは……!?

メーサー攻撃機

▲「ＶＳモスラ」に登場。そこそこ活躍（？）。

メーサービーム戦車

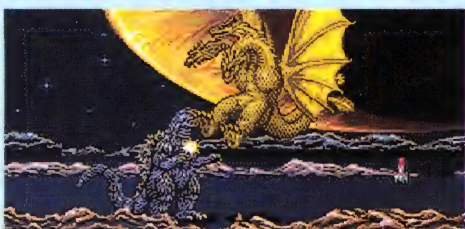
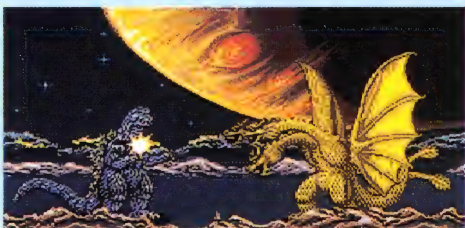
▲「ＶＳビオランテ」以降の作品に登場。

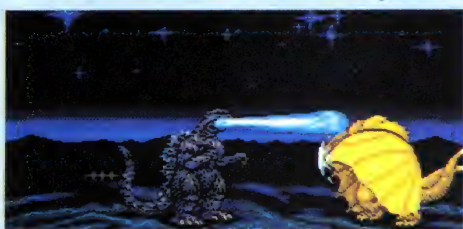
スーパーＸ

▲「ゴジラ」に登場した圧倒的不人気兵器。

宇宙・未来から来たドラゴン怪獣！ 2体のキングギドラの強さは？

初代キングギドラ

最も有名な初代キングギドラ。引力光線は1本だし、それほど強くはないが、急降下キックはしっかりガードしよう。

新キングギドラ

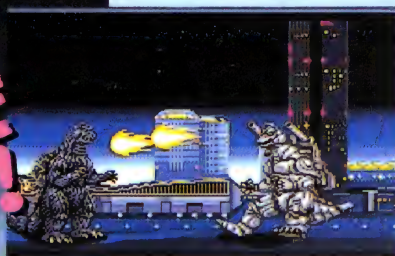
「ゴジラＶＳキングギドラ」に登場。3本のプラズマ強力光線や、攻撃を完全にガードするウイングバリアなどがやっかい。

スーパーメカゴジラが登場するぞ!!

ゲーム中最強のボスとして登場。ゴジラが死にそうになると、〇〇がやって来て…という演出が（ウソ）!!

全国東宝系で絶賛公開中!!

突然ですが、コレはナニ？

CONTINUE？ ▶YES NO

SCORE 0055000

コンティニュー画面に登場するこの潜水艇は、「ゴジラＶＳキングギドラ」の〝わだつみ〟。でも、初登場は「日本沈没」だったりして。

こだわりコラム2 いつものアナウンサー

続編を作るならコレもやってほしい～っ!!

■ゴジラＶＳモスラＶＳバトラの３Ｐ対戦……モスラでやりたい
■キラアク星人ＶＳブラックホール第３惑星人の対戦……Ｘ星人もね
■ムーンライトＳＹ－３号のＳＴＧ……敵はキラアク星人の円盤
■ガバラＶＳミニラ・宿命の対決……いじめられた借りを返そう
■隠れキャラで流星人間ゾーンが登場……わかる人にはわかるハズ

こだわりコラム3 世界子供ランド事務局長・クボタ

通ならこだわりたい映画の再現［例：ゴジラ対ガイガン］

悪かったな、俺の正体がゴキブリで!! まぁ、とにかく、このゲームがここまで作ってあるなら、プレイヤー側もこだわるべきだ。映画と同じシチュエーションを自ら演出する楽しみも、このゲームにはあるぞ。映画を観てないと、わかんないだろうけどね。

ガイガンの回転カッターで頭を切り裂かれるアンギラス。ああ、かわいそうなアンちゃん。

◀ほとばしるアンギラスの血しぶきが、痛そう。

出ましたゴジラの背負い投げ。劇場が思わずどよめいたのを、子供心に覚えてマス。

◀首が3本あるから、3本背負いとでもいうのかな？

♡レディースONLYの
プリンセス親衛隊始動！

プリンセス♥ミネルバ

敵も味方も美女&美少女たっぷりの、うれしいRPG『プリンセス・ミネルバ』。ギャルゲーとしての注目はもう集めまくってるけど、今回は本格RPGとしてのウリもまとめて紹介だ。もちろんお楽しみ写真もタップリ！

RPG リバーヒルソフト SCD専用
3月25日発売／¥7,800
アーケードカード対応 メモリバックアップ対応 マウス対応 6ボタンパッド対応 マルチタップ対応
開発度 12/28現在 80パーセント

ストーリーCHECK ゲームのサワリからいけないトコロまでのぞいちゃう

［親衛隊誕生と初仕事］

プレストーリー

ウィスラー王国ただ一人の後継者・ミネルバ姫は、17歳になろうというある日、女だけのプリンセス親衛隊を結成。周囲の反対もよそに、さまざまな人材を集めてしまう。

いっぽうその頃、謎の魔術士・ダイナスターによる女の子の誘拐事件が続発。女の子たちはモンスターの姿に変えられ、王国の各地で暴れだした。ミネルバ姫は親衛隊による事件解決を狙い、勝手に探索を始めたところが……。

女の子モンスターに ついて 何か 知らない？

◀守られるはずの姫が、自分から事件のまっただ中へ!?

そんなこんなで第一章・ツェルマット公国編は始まる。調査を開始したミネルバは、ツールーズの街で司令官の誘拐事件に出くわした。

このツェルマット公国は連合国家ウィスラー王国の衛星国。本国ウィスラーのプリンセスが、大げさに乗りこんではマズイ。ちょうど救出隊の募集があり、ミネルバたちはさりげなく応募。街での情報から、誘拐は山賊のしわざと判明！

恥ずかしい話だが われわれの 司令官が さらわれてしまったのだ！

◀軍の司令官、というといい歳したオッサンだろうか。さすがに、女の子モンスターに改造、なんてことはなかろうが…。

司令官救出に応募する 賞金稼ぎか？ ▶はい いいえ

▶プリンセス&親衛隊でありながら、一般人にまじってお仕事とは…。まあ〝お忍び〟だし、したく金ももらえるからね。

◀▶▼お店では買物だけでなく、会話で情報収集もできる。さすが商人と言うべきか、役場の人たちより細かいことを知っているようだ。ともかく言われたとおり北西に向かうと、いかにも山賊のアジト風の洞窟が！

もし 行くんだったら ここからずっと北西に行った 洞窟をあたってみれば？

たまされないわよ！ ここが 山賊クルーズの アジトなんでしょ

◀入口にいた男がていよく追い返そうとしたが、ミネルバたちにはお見とおしなのだ！

システム CHECK

システムのポイントは見やすく、魅せる

[うれし楽しくプレイ!!]

フォルダー＆RUNシステム

なにしろ９人ものキャラを操る本格（！）ＲＰＧ。所持アイテムや装備の管理もけっこう大変だ。だが心配は無用。アイテム欄での配置は自由に変えられるし、９人のパラメータも一度に見比べることができるので、武器や防具を誰に装備させようか、なんて迷うことはない。何回もボタン操作が必要なコマンドも、ランボタン一発でＯＫ。

◀いろんなアイテムがゴチャゴチャしていても…。

◀こんなふうに、薬・回復などと分類できる。

▲ステータス画面などで右上に「ＲＵＮ」が点滅。ボタンを押してみると…。

▲全員の主要パラメータが表示される。戦力バランスのチェックに役立ちそう。

サラウンド・バトル

前号でも紹介したように、このゲームでの通常バトルは味方３人をモンスターが囲む形になっている。見た目にも緊張感があり、いかにも襲われたという印象や、親衛隊の団結が感じられるのがグー。

技や魔術などの画面効果も、中心から広がっていくようになっており、爽快感も倍増だ！

▶魔術を使えばごらんのとおり。包囲網を突破せよ！

◀ボス戦では敵が一体なので横向きに。これは戦闘に入る前の、イベントだ。

ドラマチック・イベント・ビジュアル

これも前号で紹介ずみ。ストーリーがじっくり楽しめる反面、ゲームのテンポが途切れがちになるのが従来のビジュアルシーン。だがこのゲームでは、よく動き、しゃべるキャラたちのドラマによって、むしろテンポアップさせてくれるのだ。

◀こんなシーンも…。ん？　このポーズ、色、バックの波紋は…。

コスチューム・セレクション

たとえヨロイでも、女の子の服装はじっくり選びたい。このゲームでは、コスチュームをショップで買う前に試着して、パラメータの変化や装備したグラフィックを見ることができるのだ。もちろん着るだけならタダ。こころゆくまで着せかえを楽しみ、気に入ったカッコで戦いへゴー！

▲格闘家のミズノちゃんには、やっぱりチャイナ風で決まり。

▼魔術士タイプのエランさんにアーマー。ミスマッチもまた良し。

▲コメント不能…。それでも似合うあたり、さすがはラクロア様だ。

▲武器を選ぶときも、装備できるキャラはこっちを向いて一目瞭然。

◀ハーフキャラによるイベントの一コマ。どうやら、キューティー仮面に変身してしまっているらしい。

パーティ設定＆経験値

親衛隊はミネルバを含めて９人。パーティは３人１組だから、３つのパーティに分かれるわけだ。画面には出ないけど、この３パーティはそれぞれザコ敵に遭遇する確率が設定されている。ゲームが進んで一番当たりやすいパーティがわかれば、鍛えたいキャラと入れかえることもできる。そしてもらった経験値による成長も特徴的。剣士・魔術士など、５つの資質ごとに設定された確率で、どれかの資質が成長するのだ。戦闘や成長にも運が大きくからんでくるあたり、このゲームらしいと言えるかも。

◀戦力のバランスをとるも、集中させるもお好みしだい。どのパーティが戦闘に入るのかわからないから、片よりすぎると少し心配だ。

▶たとえばミネルバは、ほとんど剣士の資質のみが成長し、たまに他の方面が伸びるくらい。この確率も変更可能だけどね。

ギャル CHECK!

おまたせ㊙写真大公開!

[美少女戦士の素顔と素肌にセマる!]

ミネルバ

問答無用のわがままプリンセス

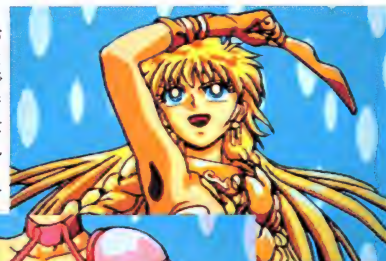
▼なーんと9人全員に、こんな入浴シーンがあるのでした。どこまで見れる、いや、どのあたりで見れるのかは不明。プリンセスたるもの、お風呂でも気品と威厳が…あってほしい。

セリフ横の表情はいろいろ変化する。ボケ顔もあるけどさすがに主役。キリッとした顔もちゃんとある。

国王ウィスラー12世の一人娘。幼いころからワガママで気まぐれだったが、一度決めたら強引に貫き通す性格。親衛隊の結成も、ワガママ連発で押し通してしまった。得意分野は剣技だが、魔術士、僧侶、格闘家の資質も多少はある。17歳。ふたご座のAB型で身長163cm。スリーサイズは85・58・88。

謎の美少女剣士キューティー仮面見参!!

一国の姫として立場を考えたのか、ただの趣味なのか、ミネルバは「謎の美少女剣士キューティー仮面」に変身して悪と戦うことも。他の親衛隊員も「キューティー仮面V3」や「ボンデージ仮面」になるとか…。

▶おもにビジュアルイベントの途中、機が熟したと見るや変身スタート!「天が呼ぶ、地が呼ぶ、人が呼ぶ…」

◀「悪を倒せとわたしを呼ぶ!」みごとに決まったポーズを上から下まで流し…。

▶「謎の美少女剣士、キューティー仮面!!」これで正体は誰にもわからない(笑)。さあ、悪者どもに愛のおしおきだ!

ブルーモリス・ルイ・エルミタージュ

名門剣士の親衛隊長

父親は王国の将軍で、自らも近衛隊副隊長。名門の家柄で人望もあり、温厚かつ剣の達人。非のうちどころがない彼女だが、幼い頃からお守役を務めているミネルバ姫のワガママに手を焼き続けている。22歳でかに座のA型(苦労症…)。170cmの85・58・83。

普段もりりしいけど、このアキレ顔がけっこうかわいいと思う。

◀気苦労の絶えない彼女も入浴中はリラックス。落ち着いた、大人のムードです。

チロリア・ユリシス

冷静沈着な賞金稼ぎ

とことん冷静なのか、表情の変化ほとんどなし。見るからに無口そうだしね…。

「死神チロリア」とまで呼ばれる、凄腕の賞金稼ぎ。賞金稼ぎの間では伝説的人物だが、なぜか親衛隊に志願してきた。「臆病なくらいがちょうどいい」と、自ら言うくらいの慎重派。21歳でてんびん座のB型。172cmの84・58・86。

◀さすがにお風呂では普通の人。でもナイフとか隠してるかも…。

オーリン・キャリー

キレると怖い僧侶戦士

格闘もこなす僧侶（僧侶戦士）だったが、何か問題を起こして寺院を追い出された。キレると我を忘れて暴れるらしい。20歳でおとめ座のO型。160cmの86・60・89。

キレさえしなければ、明るいのん気者らしい。

◀実はラクロアに次ぐグラマー娘。思ったより豊かなのがうれしい。

トゥア

ハーフエルフ(?)の女の子

戦災孤児となっていたところをオーリンに保護された。ハーフエルフらしいが、出身などはいっさい不明（身長は132cm）。たとえ戦闘中でも寝てしまえるのが特技＆欠点。

お子様なので、感情表現もわかりやすい。

◀見えないけど、別にいいよね？いっそう目立つ耳がポイント。

ケスレー・ウルガ

賞金稼ぎで売り出し中

かけだしの賞金稼ぎで、チロリアを目標としている。勝ち気な直情径行タイプだが、胸が育たないのが密かな悩みの種。17歳のいて座、A型。168cmの76・54・80。

ムクレ顔に味がある。原因はやはり…。

▶大丈夫だ、ケスレー。気にするほど小さくない（断言）！

ミズノ

異国から来た格闘少女

独特の格闘技を使う、東の大陸から来た少女。人を探してウィスラー王国へ流れてきたらしい。得意分野は格闘オンリー。16歳で星座と血液型は不明。160cmの82・56・80。

性格は「明るく元気」だとか。よしよし。

▶入浴中もおダンゴを解いてない。髪を洗わん気か？　この娘は。

ラクロア・バルビス

なかば本職のムチ使い

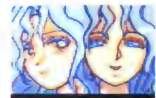
本業は商人だが、アルバイトでSMショーもこなす。得意な武器は当然ムチ。177cmで98・62・93の超ナイスバディが自慢でケスレーをよくからかう。19歳、やぎ座のO型。

表情を見るに、この人もボケ担当っぽい。

◀この人の場合、入浴シーンより普段のほうが3倍はセクシーかも。

エラン・マクニール

頭脳派の女魔術師

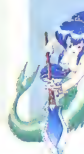
魔術師、僧侶の資質が高く、17歳にして古代魔術の研究に成果をあげている（その内容は秘密らしい）本格的魔術師。さそり座のAB型。165cmの83・56・80。

表情は常に穏やか。微笑みが神秘的ではある。

◀頭脳派というわりに肉体も…。キャラが地味なのが残念。

本当にいいのか？ザコ敵だって負けてない!!

ボンデージS
今回は過激なセンをピックアップ。いきなりコレだ！

ボンデージM
Sはともかく、この人攻撃できないと思うんですが…。

マーメイド
「なあんだ、下が魚じゃね」なんてことは言いっこなし。

ローズマリー
ツタが邪魔？いやいや、この巻きつき方がいっそう…。

ハニービー
ちっとも過激じゃないけど載せました。かわいいから。

春一番のファンタジー三昧!! 眠らせないぜ!!

待ってましたの新刊4連発!!

電撃文庫の新刊

2月10日発売

ヴァルツァーの紋章(上) 定価520円

新木 伸 イラスト／佐嶋真実

人類の文明が滅び、1000年の時が流れた。地上には魔物たちが徘徊し、生き残った人々は、結界の中で素朴な生活を営んでいた。ある日、その結界を越え、ひとりの少女がやってきた……。「電撃PCエンジン」に好評連載中の衝撃バイオレンス・ファンタジー、待望の刊行!!

光の騎士伝説② 青銅の魔剣

鳥海永行

イラスト／西村博之

ダンクリーフの故郷、ダダで反乱が起こった！ 急ぎ調査に向かった彼は、反乱の背後にゴールラ卿と名乗る男がいることを知る。そしてその男が、首のない騎士であることも……。2大国の争いの中でうごめく怪人物たち。対するダンクリーフの熱き冒険を語るファンタジー巨編、第2巻！

定価540円

瑠璃丸伝 当世しのび草紙③

松枝蔵人

イラスト／池田 恵

東京に集結し、騒動を引き起こす度に団結を強めつつある、瑠璃丸たち忍者家族。そんな彼らをよそに、柳生一族を名乗る十志朗が、怪忍者群を率いて活動を開始。真田幸村の子孫、美少女・幸子も登場し、因縁を持つ忍者同士の暗闘がいま、始まる。待望のシリーズ第3巻、ここに見参！

定価560円

ソーサラー狩り 爆れつハンター② 魔法大工(マジック・カーペンター)

あかほりさとる

イラスト／臣士れい

天に代わって悪党法族(ソーサラー)を始末せよ！ それがキャロットたち法族狩り(ソーサラーハンター)の使命。今回のターゲットは庶民を苦しめるクレタ島の支配者(パーソナー)・プアゾン公爵だ。彼を追って魔法迷宮"クノッソス"へと踏み込んだキャロットは、そこで不思議な少女クレープと出逢うのだった……。大好評のシリーズ、第2弾!!

定価500円

発売／主婦の友社 発行／メディアワークス

ご注文はお近くの書店へ

お問い合せ●03·3294·1137(主婦の友社営業部)
内容についてのご質問は03·5276·2433(メディアワークス編集部)

※定価はいずれも税込みです。

発売直前ソフトを徹底的にCHECK! しかもじっくり読ませるぞ!!

新装オープン

新作ソフトレビュー委員会

今月のラインナップ
風の伝説ザナドゥ
ゴジラ～爆闘烈伝～
スターブレイカー
パラディオン
麻雀レモンエンジェル
格闘覇王伝説アルガノス

風の伝説ザナドゥ

A-RPG
日本ファルコム　SCD専用
2月18日発売／¥7,800

テスト版完成度	100%		
プレイ時間	28.5時間		
グラフィック	4	サウンド	4
操作快適度	5	ゲームバランス	4
オリジナリティ	5	コストパフォーマンス	5
プレイヤー	ウォルフ中村		

AVG色が非常に強いA・RPG

システムをはじめ、よくできているゲームだと思う。しかし、ところどころで「ガマンできる限度」を少しずつ越えているように感じた（もちろんこれは私の物差しによる「限度」でしかない。ただ、一般的な感覚からそうははずれていないと思う）。マップサイズ、横スクロールステージの難易度、稼がねばならないお金の額、そして、厳しいフラグ立て。いちおう、移動速度が速い、攻略パターンが用意されている、ＮＰＣが勝手に敵を倒してくれる、といった対応策は用意されている。しかし、それでもプレイしていてわずらわしく感じたのだ。特にフラグ立ての部分で……。

このゲーム、ストーリーはとてもおもしろい。だが、当然のことながらフラグを立てまくらなければストーリーは進展しない。すべきことがわかっているイベントであっても、クリアする（＝フラグを立てる）ための作業が大変だったりする。マップの端から端までを何度か往復させられる、一定額のお金をためなくてはならない、といった場合がそうだ。一方で、非常にわかりにくいフラグも存在する。プレイしていて、「ひととおり情報を得たので目的地に向かったが、何も変化がない」ということがたびたびあった。こうなると何が悪かったのか悩むハメになる。なまじっか行動可能範囲が広いだけに、チェックするのも大変なのだ（私の場合、会話し忘れていたことが多かった）。これにはまいった。

フラグとしての要素とは別に、難しい謎もたくさん出てくる。もっともこちらは、基本的にゲーム内に救済措置が用意されているので問題はないだろう。とあるイベントでの救済措置には、大いに楽しませてもらったしね。

操作感についてはまったく問題がない。メニュー、メインステージ、横スクロールステージと、どれも高レベルの操作感を実現している（ただし、横スクロールステージは操作感とは別に難度の部分で相当てこずったが）。

ここでは否定的な要素を多くとり上げることになったが、私の評価（点数）は見てのとおり決して低くない。ただ「万人向け」とはいいにくいゲームなので、みんなには自分の性格を考えたうえで判断してもらいたい。

レビュー委員会顔見せ

岩崎啓真［獅子座 B型］
ゲームを心底愛するクリエイター

そろそろ次の企画の話は出てきているんだけど、面倒なので忘れたフリをして毎日遊んでいます。ちなみに最近良く聴くＣＤは「雨に歌えば」のサントラとデビッド・ボウイの"BLACK TIE WHITE NOISE"。

ウォルフ中村［魚座 AB型］
SPGと格闘好きなベテラン

昨年は３本、対戦格闘ゲームのビデオ（編集部関係者との対戦）を録った。半年後に見ても、キャラや行動パターンで、誰と誰がプレイしているのかわかるところがおもしろい。今年も録ろーっと！　ＣＤは国府弘子。

ウキキ松崎［牡羊座 O型］
オールマイティなゲーム猿

どーもウキキです。名前はヘンですが、普通の人間（と、ボクは思っている）です。ネオ・ジオまで買ってしまったほど、格闘ゲームが大好きです。持ってるＣＤは、お気に入りのＺＡＲＤ。今後ともよろしくネ。

城イドム［牡牛座 A型］
正真正銘まっとうなゲーム好き

突然ですが、今月よりレビュー委員になりました。ライターとしても新米なのだけど色々と勉強して読者のための良き「ゲーム紹介者」になりたいと思いますので、よろしくお願いしますね。ＣＤは「The 杏里」です。

今回は今お気に入りの音楽ＣＤと共に登場なのだ!!

採点表の読み方①　各ゲームについての６項目の評価は５段階で、数字が大きいほど高い評価。３点が標準的なめやすとなります。

ゴジラ～爆闘烈伝～

ACT

東宝	SCD専用
2月26日発売／¥8,200	

テスト版完成度		100%	
プレイ時間		20時間	
グラフィック	4	サウンド	5
操作性	4	ゲームバランス	3
オリジナリティ	3	コストパフォーマンス	4
プレイヤー		岩崎啓真	

対戦より怪獣の好きな人へ

結論から先に言ってしまえば、『ゴジラ』は「買い」である。ただその意味は、普通のゲームに対するお勧め度…たとえば「対戦格闘ゲーム」として完成度が高いから買い、というのとは少し違う。というのも対戦格闘としてみると、ゴジラが「ダッシュ→噛みつき」でほとんど無敵の強さを誇るとか、スーパーＸ２がとほうもなく「汚いキャラクター」だとか、普通の意味ではちょっと問題になりそうな部分が多数あるからだ。

だが「対戦格闘」として見てしまっては、『ゴジラ』の魅力はわからない。このゲームの本当の魅力はキャラクターに対するこだわりなのである。つまり「対戦格闘」のバランスを考えれば、怪獣の持っている武器、たとえばキングギドラの引力光線とか、ガイガンの胸のノコギリとかはどう考えたって「ゲームに入れちゃマズイもの」の部類に入る。でも、怪獣モノとして見れば、胸のノコギリのないガイガンなどクリープの入っていないコーヒーのごときものである。少々ゲームバランスが崩れていようが、映画の中で怪獣のやった攻撃を自分でやることができる、これがこのゲームの本当の魅力なのであり、あえていうなら、コンピュータの上で遊べるようになった高度に複雑な怪獣ごっこで、決して対戦格闘ゲームではないのだ。

だから、この怪獣の持っている攻撃や動きに対するコダワリのわかる人にとっては、このゲームはたまらないソフトである。その意味で怪獣が好きなら、文句なしに勧めるし、買って損したとは思わないと断言できる。

しかし、このゲームにはひとつ非常に大きな文句がある。

対戦格闘ゲームとして作られているから、当然２プレイヤーで遊べるわけだが、ちょっとそのシステムに文句があるのだ。１プレイヤーで遊んで倒した相手のみが、２プレイヤーで遊ぶときに選択可能なキャラクタになるシステムなのだが、このシステムだとヘタな人はメカゴジラIIは永遠に選べないことになってしまう。これは２プレイヤーモードでは最初から全部の怪獣を選べるようにするべきだったと思う。

スターブレイカー

RPG

レイ・フォース	SCD専用
2月10日発売／¥8,800	

久々に登場のSF・RPG

ＳＦ風のＲＰＧなのだけど、最近の作品としてはアクセスが気になり、敵出現度も高いうえに戦闘がスピーディに進まないので根気がない人にはマイナスだよ。ビジュアルも質的に見劣りするし、演出面にも盛り上がりに欠ける感じで、個性的なキャラが十分に生きてないのが残念。

ゲーム全般で似たような感じの場所が多くて混乱しがちだけど、シナリオは次々に課題が出てきて興味が保て、「次の星系や惑星に乗り込むぞ」と言うときにはワクワクさせられた。レベルＵＰのバランスは良好で、経験値や金稼ぎのための戦闘を強いられることは全くなかった。キャラがレベルＵＰに伴い魔法攻撃を覚えていくのだが、強い攻撃をマスターしてそれを駆使する爽快感はかなりのものだ。

テスト版完成度	100%	プレイヤー	城イドム		
プレイ時間	30時間				
グラフィック	1	操作快適度	2	オリジナリティ	3
サウンド	3	ゲームバランス	4	コストパフォーマンス	3

パラディオン

SLG

パック・イン・ビデオ	SCD専用
2月25日発売／¥8,800	

個人的に好きなロボットもの

ボクはこういった「ロボットモノ」が超のつくほど好きなんだ。そんなわけで、このゲームは今月の中でいちばんのお気に入り。デキのほうもかなりいいと思う。プレイヤーが指示を出せる（２種類だけどね）という点は、このテのゲームでは今までになかったのではないかな。

ただ、装備する武器や機体のカラーリングの種類がたくさんあるのはいいんだけど、戦う場所が一カ所しかないのが残念。宇宙空間や砂漠などのバリエーションがあればよかったのになぁ。あと、自分の育てたキャラを友だちのキャラと戦わせるのは楽しいけど、１人で十分に遊べるストーリーモードみたいなのも欲しかった。好きなタイプのゲームだけにつくづくそう思ってしまうのだ。

テスト版完成度	100%	プレイヤー	ウキキ松崎		
プレイ時間	15時間				
グラフィック	4	操作快適度	3	オリジナリティ	3
サウンド	3	ゲームバランス	4	コストパフォーマンス	4

採点表の読み方② テスト版完成度は100%が原則だが、マスター版とほとんど変わらないもののみとり上げ、完成度も表示した。

麻雀レモンエンジェル

ETC　ナグザット　SCD専用
2月25日発売予定／¥8,800

H度の低い美少女麻雀

これは3人の女の子が目当てなら買ってもいいかな。操作性は良好で、牌の表示も見にくいということはない。ただ麻雀としての展開はイマイチで、COMに支配されているのが見え見えの「作られた麻雀の展開」っぽく感じてしまった。でも、PCで最近出た麻雀ゲームよりはアガリやすい印象があり、そうイライラもしないとは思うよ。

ストーリーモードは麻雀自体はストーリーと無関係で、単なるビジュアル鑑賞の手段だけになっているし、前記のような展開なので飽きとしては早いかも。注目（？）のビジュアルは一枚絵でアニメーションは目パチ・ロパク程度ながら、描き込みなどは丁寧（ていねい）になされていて、女の子3人はそれぞれカワイイ。ちなみにH度はほとんどなし。

テスト版完成度	95%	プレイヤー	城イドム		
プレイ時間	10時間				
グラフィック	3	操作快適度	4	オリジナリティ	1
サウンド	3	ゲームバランス	2	コストパフォーマンス	3

格闘覇王伝説アルガノス

ACT　インテック　SCD専用
発売中／¥7,800

PCオリジナルの格闘ゲーム

『ストII』で火がついた格闘ゲームブーム。似たようなゲームがたくさん出ているけど、このゲームもその波に乗って作られたのかな？　しかし、過去にPCエンジンには、同じ格闘ゲームで『フラッシュハイダース』があるだけにこのデキではちょっと悲しい。キャラのグラフィックは小さくて魅力が感じられないし、当たり判定や操作感覚もいまひとつ練れていない。ひと昔前ならこのレベルでも良かったけど、ここ1～2年の格闘モノの進歩は凄かったからね。宇宙刑事やサムライなど個人的に好きなタイプのキャラがいるだけにとても残念だ。

ただ、6ボタンパッドに対応していて、しかもノーマルパッドでも無理なく遊べるようになっているのには好感が持てた。

テスト版完成度	100%	プレイヤー	ウキキ松崎		
プレイ時間	4時間				
グラフィック	2	操作快適度	2	オリジナリティ	1
サウンド	2	ゲームバランス	3	コストパフォーマンス	2

今月のまとめ

全ソフトの総合点と総合評価なのだ（オススメは点が赤色だぞ）

	風の伝説ザナドゥ	ゴジラ	スターブレイカー	パラディオン	麻雀レモンエンジェル	格闘覇王伝説アルガノス	総合評価
岩崎啓真	65	85	55	70	45	20	掘り出しモノは『パラディオン』。速度が少々遅いし、操作性に難があったりと問題もあるが、おもしろさがズバ抜けているので、最近のゲームに飽きている人にはオススメしたい。あと難しいのが『ザナドゥ』。完成度は高いのだが、パソコンの匂いが強くて、好みが分かれるだろう。
ウォルフ中村	90	85	65	70	60	35	「ゴジラ」は対戦格闘ゲームとして考えるとイマイチ。だが、原作をうまくゲーム化しているので、ファンならば買いかも。『ザナドゥ』の評価は記事のとおり。デキが悪いわけではないけど、オススメもしません。「パラディオン」の対戦は燃えるけど、1人プレイはちょっと……。
ウキキ松崎	60	**90**	70	80	55	35	今月はRPGが2本もあってプレイするのが大変だったな。とりあえずオススメは『ゴジラ』かな。格闘ゲームとしてみてもいいデキだし。『パラディオン』は個人的には大好きなんだけど、普通の人にすすめられるかというとちょっと…ということで点数の色は変えませんでした。
城イドム	80	**85**	75	65	80	50	ゴジラのファンなら格闘ゲームとしてもそこそこ遊べ、演出的に涙モノの『ゴジラ』がオススメだ。『ザナドゥ』は人気が先行しているように思うけど、このタイプが好きでないとややツラいかもしれない。『レモン』は点数が高めだけど、「好きな人」を対象にしての結論です。

新米ライター・イドムのレビューは夜作られる　連載その1

この前初めて電撃PC編集部を訪れた。まだ何事も新鮮な目で見られるということで、雑誌の裏側をコッソリ教えちゃいましょう。まず目に入ったのは、お決まりの書類の山と雑然とした机と棚、並ぶゲーム機・ディスプレイ、そしてなぜか寝袋が。どうやらここは宿泊施設も兼ねているようです。

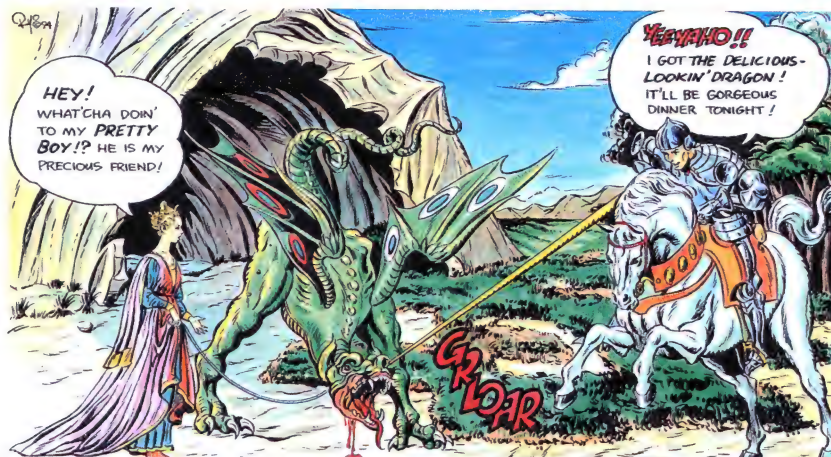
▲この熱気を見よ！　仕事を忘れてゲームに熱中!?

【読者レビュー大募集!!】

読者の生の声が詰まったレビューを募集します。PCエンジンソフトのレビュー300字程度と100点満点の総合点を住所・氏名と共に下記のあて先に送ってください。採用者には記念のテレカをさしあげます。

あて先　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃PCエンジン「読者レビュー」係

採点表の読み方③　今月のまとめの点数は5点きざみの100点満点。オススメは点数と関係なくレビュー委員の主観で選んだ。

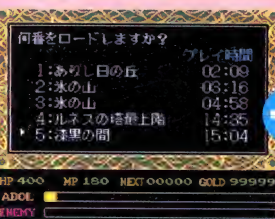
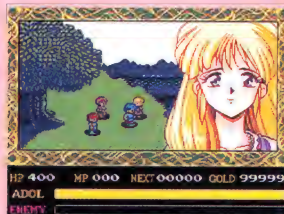
神聖ウラワザ帝国

『イースⅣ』の大ワザ"開発室"がついに発見された！　"ウハウハモード"も開発室に含まれるが、発見者の栄誉のために、独立したワザとして発表するぞ。

ワザのランク	EMPEROR	KING
	¥10,000	¥6,000
MINISTER ¥4,000	KNIGHT ¥2,000	SOLDIER ¥1,000

イースⅣ The Dawn of Ys

Ys4開発室

千葉県
松さん

▼がんばってクリアするのだ！そして感動のエンディングが終わったら1回リセットして、ロード画面を呼び出そう。

▲ロード画面で右のコマンドを入力すればOK！　すでにクリアした人は、再クリアしなくてもコマンド入力だけでOK!!

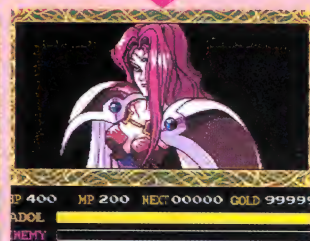
Ⅱを押す

▲Ys4開発室にカーソルを合わせて①を押せば、スタッフルームに行けるのだっ！

▼スタッフルームの中には、話しかけるとビジュアルを見せてくれる人もいるぞ。

『イースⅣ』をクリアしたら、ロード画面でコマンドを入力しよう。すると、ウインドウが開いて"Ys4開発室"という項目が出るぞ。この項目にカーソルを合わせて①ボタンを押すと、『イースⅣ』の開発に携わった人たちに会うことができる、スタッフルームに入ることができるんだ。スタッフルームの中には、ビジュアルシーンを見せてくれる人もいるので、『イース』シリーズのファンは、要チェックだゾ！

▲オープニングからエンディングまでのビジュアルシーンが好きなだけ楽しめるのだっ！

▲"家の中特集"では、文字どおりゲーム中に出てくる、家の中のビジュアルが見れるぞ。

▲"顔アップ特集"では、ゲームに登場するキャラのグラフィックを自由に見ることができるんだ。

　イラスト／中村亮

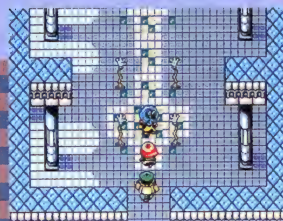
ソル:モナージュ

おまけモード

長野県
三木正人さん

▼タイトル画面でコマンドを入力。入力に時間制限はないので、ゆっくり、正確に入力しよう。

✚上→左→下→右→Ⅱ→Ⅰ→Ⅱ→Ⅰと押す

▼この画面で、好きな項目をセレクトするのだ。どれにしようかな〜。

▲「ソル：モナシアター」は、ゲーム中の数々のイベントを再現してくれる回想モードなのだ。

人気の『ソル：モナージュ』に、〝おまけモード〟を発見したぞ。やり方は、タイトル画面で右上のコマンドを入力すればOKだ。気になるおまけモードの内容は、ゲーム中のイベントシーンを楽しめる「ソル：モナシアター」と、すべてのサウンドを聴くことができる「ソル：モナアルバム」、痛快線画アニメ＆旧システム使用時の注意画面＆ちょっとエッチなグラフィックが見れる「おまけでドン」など充実の納得機能（!?）を満載した、超面白モードなんだ。このおまけモードをやらずして、『ソル：モナージュ』は語れない！

1 ▼どひー。ハナの下が伸びますね。コレは。

2 ▼旧システム画面も見れるぞ。

3 ▼おまけモード最大の目玉がコレ。「ソル：モナアルバム」でミュージックNo.1をBGMに流すとグッド。

4 ▼シルバーくんのしあわせそうな顔を見ていると、キミもハッピーになれるハズだ!?

マーシャルチャンピオン

全キャラのかくし技大公開!!

栃木県
倉持順作さん

▲体力ゲージが点滅したら、超必殺技のコマンドをスタンバイしよう。

▼見た目はいつもの天牙連拳といっしょ。しかし、この後……!?

◀さらに追い打ちをかける。これが陣の超必殺技だ！

キャラクターの体力ゲージが4分の1以下になって点滅したら、右の表のコマンドを入力しよう。なんと、アーケード版にはなかった、超必殺技が炸裂（さくれつ）するぞ。これで形勢逆転だっ！

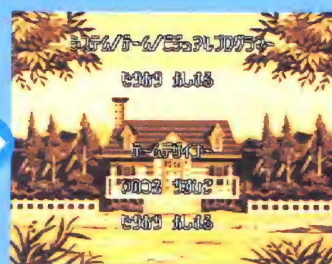
キャラ名	コマンド（キャラが右向きのとき）
陣	←↓↙＋上段攻撃
ティティ	↓↘→↗＋上段攻撃
禅	↓↙←＋中段攻撃
レイチェル	←↓↙＋上段攻撃
アヴゥ	←↓↙＋上段攻撃
ホイ	←タメ→＋下段攻撃
マハンバ	→↘↓↙←→＋中段攻撃
ゴルドー	←→←↓＋中段攻撃
ケイオス	↓↙←＋中段攻撃
ボビー	←↓↑＋中段攻撃

スーパーリアル麻雀PⅣカスタム
いきなりエンディング

富山県 岡野直人さん

CDシステム画面で右のコマンドを入力しつつ、『PⅣカスタム』を起動させると、いきなりエンディングが始まるぞ。先月号で紹介した対戦相手セレクトとの併用も可能だ。

▲ゲームスタートする前に、この画面でコマンドを入力。

✚下＋Ⅰ＋Ⅱを押しながらランを押す

◀コマンド一発、即エンディング。苦労せずしてクリアできるのだ。

フラッシュハイダース
操作モード変更コマンド

埼玉県 鈴木智成さん

試合中にポーズをかけて、右下のコマンドを入力してからポーズを解除すると、操作モードをマニュアルからオートへ、オートからマニュアルへ変更することができるぞ。気分次第でモードを切り替えよう。

◀これでオート↔マニュアルが自由自在に！

▶操作モードを替えたいなぁと思ったら、ポーズをかけて。

Ⅰ＋Ⅱ＋セレクトを押す

フラッシュハイダース
キャラの色を変える

新潟県 徳山竜也さん

▶キャラクターを決定するときにコマンドを入力するんだ。

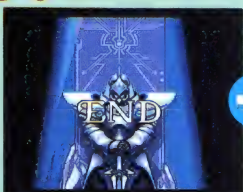
ランを押す

同キャラ対戦時のCOM(2P)側の色違いのキャラを、1P側でも使うことができるぞ。キャラクター決定時に右上のコマンドを入力すると、色違いのキャラでプレイすることができるんだ。

◀ハーマンは、やっぱり黒いほうがいいね。

機装ルーガ
エレナのメッセージ

東京都 星沢由宇さん

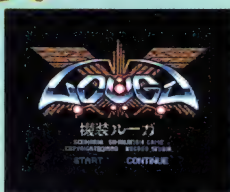
▶エンディングの最後のこの画面でコマンド。

Ⅰ＋Ⅱ＋セレクトを押し続ける

『機装ルーガ』をクリアして、エンディングが終わったら、右上のコマンドを入力しよう。すると、リンナのグラフィックが出て、メッセージを聞くことができるぞ。クリアしたら、この技を試してみよう。

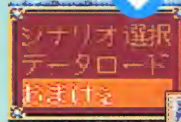
◀工画堂スタジオのゲームならではのオマケ画面なのダ。

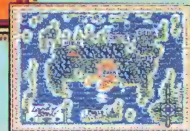
機装ルーガ
おまけぇモード!?

愛知県 金沢周平さん

▶コンティニューを選んだら、急いでコマンド。

✚右上＋Ⅰを押し続ける

タイトル画面でコンティニューを選択した後、すぐに右上のコマンドを入力すると、ロード後のウインドウに〝おまけぇ〟という項目が追加されるぞ。しかし、〝おまけぇ〟をセレクトすると、バグってしまうのだ。

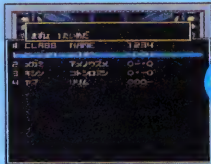
◀〝おまけぇ〟にカーソルを合わせて①を押すと……。

▶止まる。こうなると、起動し直すしかないのダ。

MINISTER 大臣

真・女神転生

合体後の名前と種族がわかる

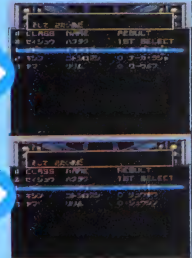
東京都
山上剛さん

▶まず邪教の館へ行こう。そして……。

▶1体めにカーソルを合わせてコマンド。

セレクト＋
✚右を押す

セレクト＋
✚左を押す

◀コマンドしながら①を押せば、族名前がわかるぞ。便利だね！

◀こちらは、種族がわかるのだ。

悪魔合体をするときに、それぞれのコマンドを入力すると、合体後にできる悪魔の名前と、その種族がわかるようになるぞ。2身合体は1体め、3身合体は2体めを選択するときにコマンドだ。

KING 国王

イースⅣ The Dawn of Ys

ウハウハモード

宮城県
幼妖さん

前ページで紹介した、〝Ys 4開発室〞に入って、最上階の右上のスミに行くと、話しかけてもしゃべらない生き物がいる。その生き物に、アルターの魔法を使った状態で話しかけると、〝ウハウハモード〞でプレイできるようになるぞ。

▲こいつに話しかければOK！　ウハウハモードは、最初から金の腕輪と銀の腕輪を装備した状態でプレイできるんだ。経験値とお金が倍稼げるぞ。

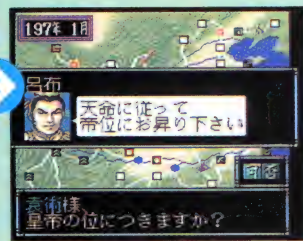
KNIGHT 騎士

三國志Ⅲ

袁術皇帝即位

福岡県
山中正文さん

▶玉璽を入手して、この4国が自国であればOK。

袁術を史実モードでプレイし、玉璽を手に入れて、宛、許昌、汝南、寿春の4国を支配しよう。197年になると、皇帝即位のイベントが発生するぞ。

▲197年になると、部下が「帝位におのぼりください」と進言してくるぞ。

MINISTER 大臣

信長の野望～全国版～

本能寺の変

北海道
水田芳美さん

▲山城を本国にして、兵力と兵忠を減らしたら、後は待つのみ。イベント発生後の画面は公開できないけど、自分で確かめてみてね。

信長でプレイして、山城と畿内（山城のまわりの国）を平定。山城を本国にして、本国の兵力と兵忠を低い状態にしておくと、1581年以降に本能寺の変が起きる。信長は死んでしまうけど、プレイヤーは秀吉でゲームを続けることができるぞ。

MINISTER 大臣

真・女神転生

ナイフ無限売却

宮城県
根本真武さん

どこのショップでもいいから〝売る〞を選択して、①ボタンを押しながら売却リストを出し、そのまま⑪ボタンを押そう。すると、アタックナイフをいくらでも売ることができるぞ。

◀¥2500丸もうけ！　くり返せば大金持ちになれるゾ。

▶①を押した状態で売却リストを出して。

◀⑪を押すと、なぜかアタックナイフが。①を離して①で売却。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ハガキのオモテにキミの住所・氏名・電話番号、ウラにゲームタイトルとワザのやり方をひとつ書いて送ってね！　ウラワザの採用者には、¥10,000までの賞金が贈られるから、ドシドシ応募しよう。

あて先
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル　電撃PCエンジン「ウラワザ」係

衝撃のカラーチャンネル

今年もヨロシクね!! 愛称はカラチャンです(笑)

今月の1等賞

▲愛知県　罪と責任さん⑩　一見なにげない絵ですが、センスバツグンです。筆のタッチを生かしてるね。(南)下半身のデッサンがちょっと惜しいなァ。(白)

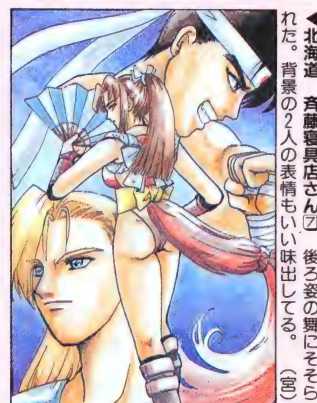
▲岡山県　けるるさん⑥　バックがこってるね。(テレカ早送りの南)

▲静岡県　とほほ天国さん④　マッドマンの残像も真下に流したほうが効果的だったかも。(白)

▲神奈川県　風仁さん⑥　黒い背景にハゲの筋肉男。このバランスが良すぎ。まさに男の世界だ!!(宮)

▲栃木県　ぺこりーなさん⑧　描きなれてる。(白)

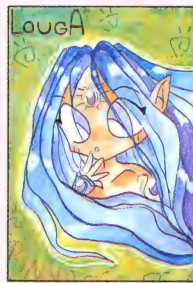
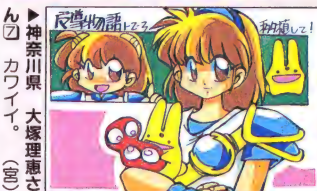
▲兵庫県　ふにゅきちさん③　金髪娘〜！(宮)

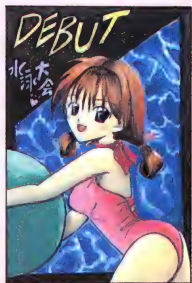
▲東京都　はひどろさん④　努力賞ものです。(白)

◀北海道　斉藤寝具店さん⑦　後ろ姿の舞にそそられた。背景の2人の表情もいい味出してる。(宮)

▲神奈川県　河原由祢さん④　(宮)

▲埼玉県　みそぎ撫子さん③　楽しいタッチ。(白)

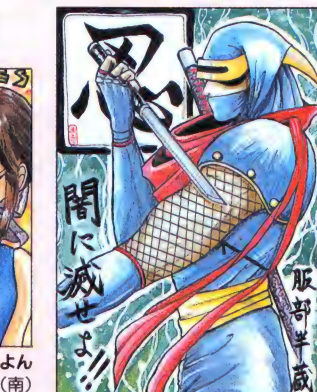
▲兵庫県　ゆぶさん⑤　シャワーシーンだね。(南)

▶神奈川県　大塚理恵さん⑦　カワイイ。(宮)

▲北海道　37番娘さん⑬　ボクはこういうタッチの絵も好きですよ。ポイント数間違えてごめんね。(南)

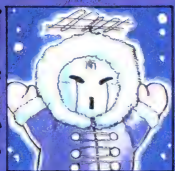
▲福岡県　メケメケさん④　えりりんもネ。(白)

▶埼玉県　おもさん③　独特の深味のある色あいが好きですよ♡　バックのプールの色は、まるで冬の日本海みたい。思わず吸い込まれそう☮　(南)

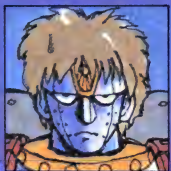
▲神奈川県　加納義之さん⑧　コルツコルツ。(南)

◀東京都　きくらげさん③　毎回送ってね！(南)

▲福岡県　芦毛みーよんさん③　(南)

▲山形県　上田馬之介さん③　大モズ落としの快感は半蔵ならでは。(南)

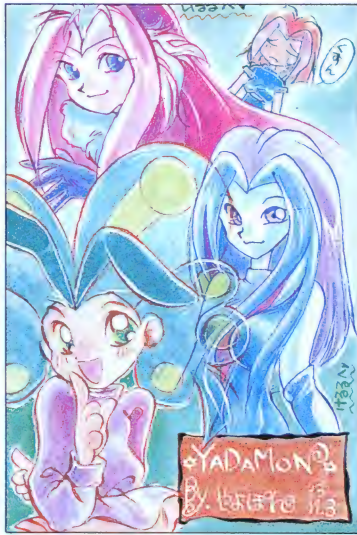
イラストがのっかると　採用者にはもれなく賞金500円。さらに、名前だけのったときには1P、コメントつきでのると3P、イチオシに選ばれると5P、そして1等賞に選ばれると10Pのランキングポイントが加算されるのだ。ランキングポイントが20Pたまるごとに、本誌特製テレカをプレゼントするぞ!!（名前の後の数字は現在の累積ポイントを表しています）

◆イラスト選考委員◆

南極ロボ1号 イラストは大きい紙に描いてもイイけど、ハガキサイズがベスト。

白虎かなめ 美少女イラストレーター☺ 冬コミで来てくれたみんな、感謝♡

ロボ宮田 編集部最強の陸上戦闘力を持つバイト。パツキンとムチムチが好き。

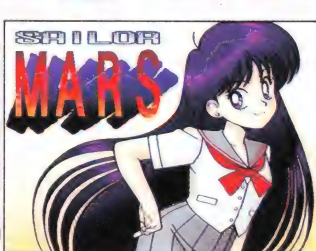
今月のお題：くだけ！ロボ宮田!!

南：今月は、男性キャラのイラストの質が高かったと思うんだけど？
宮：そうっスね。それと、思ったよりもネタの偏りがないもんスね。
南：単に『雀偵』と「ヤダモン」ネタが少ないだけだよ。何かあったのかい？
白：…ちょっとね。「ヤダモン」ネタの投稿が最近増えたのは、かなめもうれしいんだけど…。「ヤダモン」描けばのる、みたいに読者に誤解されてるみたいでね…。愛をこめて描いてくれれば、ネタの良し悪しじゃないのに。
南：いまさら何を言うだね（笑）。この3ヶ月間の君のイチオシを見てみィ！

選考委員のイチオシ♡

▲山形県　だてはずかさん⑧　配色のセンスの良さ、背景や服の細かいところまでの描き込み、さらにキャラクターの構図といい、うますぎる！『ドラキュラ』大好きのロボとしては大感激。（宮）

◀岡山県　やよぽんさん⑥　絵のタッチが「ヤダモン」にぴったりネ。主線と色がとってもキレイだし、なによりも"愛"を感じます。再放送を見て、ファンになったってハガキが、いっぱい来ました。うれしいなァ…。みんなのオススメも教えてくださいネ♡　（白）

◀東京都　類家こらんさん⑱　色使いと構図のアナクロっぽさが『ヴアリス』していいぞ。絵の具がちょっとハゲちゃったのが残念。（南）

▲神奈川県　ミーハー軽装騎兵さん⑧　か、かわいすぎるぅ!!　（白）

▶福島県　斎藤裕保さん③　シブイ呂布だね。ボクは魏延が好き。（南）

▶佐賀県　業あつしさん③　キレイな瞳。次は細部も丁寧にネ。（宮）

▲北海道　和泉宮太さん⑥　（宮）

▲東京都　箱入猫子さん②　（白）

▶神奈川県　匿名希望さん⑬　5人そろいそう。（南）

▶岩手県　胡弓さん⑪　まこちゃんて個人的に好き♡　（宮）

▶岩手県　水無月那水さん③　「天地無用」ってイイよな!!　（宮）

▲埼玉県　Zトラジャさん③　池上遼一風まこちゃんだネ。（宮）

▲福岡県　佐々木護郎さん⑥　彩色だけでなく、デッサンも完璧です。（白）

▲埼玉県　加藤創治さん②　（宮）

▲愛知県　海樹さん③　今月のなごみ賞☺（南）

◀埼玉県　N.J.R.さん⑧　翼の表現が甘いのが惜しいなァ。（白）

◀福島県　YA・YAさん③　セリフが妙におかしくて…☺（白）

▲千葉県　翔鶴さん③　水野嬢がムチムチでグーですよ。（宮）

イラスト／白虎かなめ

あて先　〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル
電撃PCエンジン編集部　カラーチャンネル係

まるごとアーケードの新コーナー誕生!!

AMクエストをリニューアルしたこのコーナー。今回からアーケードゲームを中心に王様ことミンタンが紹介していくぜ！

よろぴく〜

アーケードの王様

KING OF THE ARCADE

Virtua Fighter

バーチャファイター

バーチャファイター

セガ／現在ゲームセンターでプレイ可能

全キャラ共通の通常技！　4つのポイントを紹介だ！

今回から始まった「アーケードの王様」。その記念すべき第１回目は、いま一番熱い格闘ゲーム『バーチャファイター』の徹底攻略だ。

このゲームがゲーゼンに出回ってからすでに３か月。いまから始めようとすると、必殺技をバンバンだしてくるゲーマー野郎には到底かなわないだろう。だが、今回紹介する技さえマスターしていれば、勝ち目はある！　必殺技よりも、まず基本技を覚えよう。

ポイント１　中段攻撃をマスターせよ

なぜ中段攻撃なのかというと、この攻撃はしゃがみガードでは防げないからだ。上級者の戦い方は、とかく相手の足払いを警戒してしゃがみガードになりがち。そこにこの中段攻撃がバキッ！　と決まるぞ。間合いの目安はスタート直後くらい。この間合いさえ覚えておけばバッチリだ。

◀相手がしゃがんだら、これで押しまくれ。

技	コマンド
アッパー	➘ Ⓟ
中段キック	➘ Ⓚ

ポイント２　倒したら踏め

相手を転倒させたら、すかさず追い打ちをかけるのが、対ＣＯＭ、対人で勝つための大きなポイントだ。相手が倒れたのを確認してからコマンドを入力しよう。

▲起き上がられてかわされることもあるが、攻撃を仕掛けて損はナシ！

技	コマンド
ダウンしている相手に攻撃	⇧ Ⓟ

ポイント３　倒されたら急いで起きあがれ

逆に相手に転倒させられたら、急いで起きあがれ！　ボタンで起き上がる場合は、連打。レバーの場合は入れっぱなしだ。

技	コマンド
横転起き上がり	Ⓖ Ⓖ Ⓖ
回転起き上がり	⬅
起き上がりキック	Ⓚ Ⓚ Ⓚ

▲相手が近くにいるときは、キックボタンで起き上がりキックを狙え。

ポイント４　間合いに細心の注意を

間合いが接近し過ぎて投げられる心配があるとき。そんな場合はレバーを相手と逆方向にチョンチョンと２回入れると、バックダッシュで間合いをすばやく広げることができるぞ。間合い見切って反撃だ。

◀すばやく間合いに入り込んで攻撃だ。

技	コマンド
前ダッシュ	⇨ ⇨
バックダッシュ	⇦ ⇦

記号について
➡レバーを入れる　Ⓟパンチ　Ⓖガード
⇨レバーを短くいれる　Ⓚキック　✚同時押し

8人のキャラの使える技をピックアップ！

通常技をマスターしたら、今度は必殺技。キャラ別に使いやすい必殺技を選りすぐって紹介しよう。ただしここでひとつ注意！　必殺技はあくまでも通常技のあと。とくに初めてこのゲームをさわるプレイヤーには、いくら使いやすいとはいってもオススメはできない。だからとりあえずは、このキャラにはこんな多彩な必殺技もある、ということを確認しておこう。

AKIRA

倒身搜腿

◀相手を転倒させる技。倒したらすかさず飛び込め。

技	コマンド
連環腿	⇨ ⇨ Ⓚ
裡門頂肘	⇨ ⇨ Ⓟ

LAU

転身巴咽掌

◀プロレス技の、のどわ落としに似ている技だぞ。

技	コマンド
連環転身脚	Ⓟ Ⓟ Ⓟ Ⓚ
旋風牙	Ⓚ ✚ Ⓖ

JACKY SARAH

サマーソルトキック

◀2人に共通の技で威力は絶大！

技	コマンド
ネックブリーカードロップ	⇨ ⇨ Ⓟ
サマーソルトキック	⬁ Ⓟ

PAI

燕旋擺柳

▶攻撃をかわして投げる技だ。

技	コマンド
燕旋擺柳	⇦ Ⓟ
旋風牙	Ⓚ ✚ Ⓖ

JEFFRY

トーキックハンマー

▲遠目から繰りだすのが効果的。

技	コマンド
パワーボム	⬃ Ⓟ ✚ Ⓚ ✚ Ⓖ
トーキックハンマー	⇩ Ⓚ Ⓟ

WOLF

アックスラリアット

▲相手を吹っ飛ばす必殺技だ。

技	コマンド
アックスラリアット	⇨ ⇨ Ⓟ
ショルダーアタック	⇦ ⇨ Ⓟ

KAGE

回転地擂り脚

▲足を払い、相手を転倒させる技。

技	コマンド
回転地擂り脚	⬅ ⬂ ⇩ ⬃ ➡ Ⓚ
流影脚	⇨ ⇨ Ⓚ

ミンタンのひとりごと

やっぱこのゲームって通常技が大事！　あとはガードだ。ボタンだから最初はかなりもたつくけど、これは絶対に慣れておく必要があるぞ。ちなみにボクの愛用キャラは、戦う料理人のラウ先生。ダウンしている相手への攻撃が2回できるってえのが魅力的！　これでみ〜んなボコボコさ。わっはっはっ…。

◀ラウは強い！　初心者にもオススメだ。

開発スタッフにインタビュー！

このスッゴイ格闘ゲームを作ったセガAM2研の開発スタッフに直接インタビュー！　ゲームの裏話も紹介しちゃうぞ

ポリゴンを使ったゲームの第3弾にも期待!!

『バーチャレーシング』の開発を手がけたスタッフが今回の開発を手がけたとか…。

開発：そうなんですよ。ポリゴンを使ったゲームの第2弾として、今回『バーチャファイター』を開発しました。

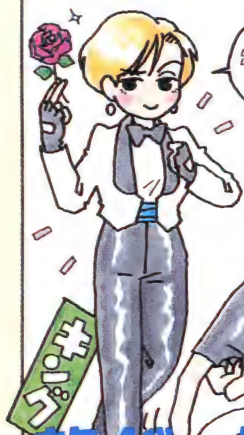
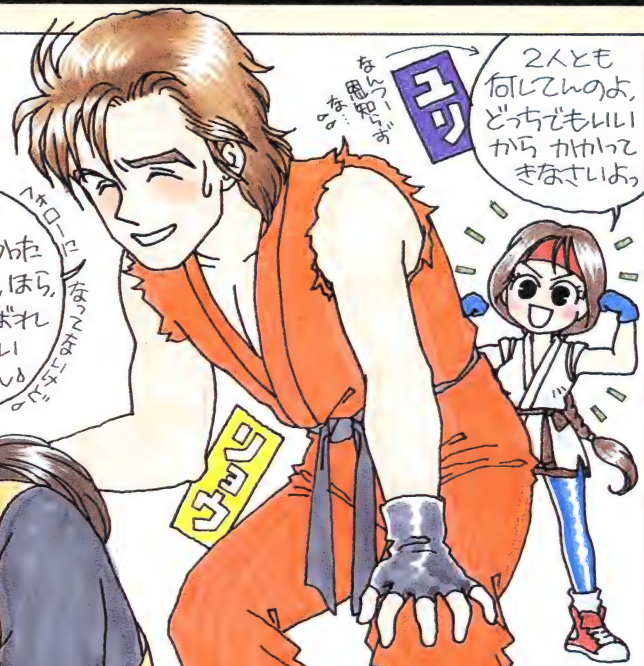
前回のレースゲームとはまったく違った、ジャンルの格闘モノということで、苦労した点はありますか？

開発：殴る、蹴るなどの格闘の技を実際にやり慣れている人が少ないので、それらのアクションパターンのイメージを技術者に伝えていくのに苦労しました。

これからどんなゲームを作りたいと考えていますか？

開発：やはりオリジナリティーを重視したゲームを作っていきたいと思っています。

◀隠し技もたくさんあるみたいだぞ。いろんなキャラで試してみようぜ。

電撃NEOGEO

電撃ネオ・ジオ

今月は『龍虎2』と、参入したばかりのDECOの2作品を紹介！『餓狼SP』でリョウを使うコマンドや、電撃CD『侍魂』に出演した声優さんのコメントも掲載しているのだ！

龍が、虎が、パワーアップして帰ってきたぞ！

龍虎の拳2

◀キャラは全12名から選べる。選択画面も変わったぞ。

◀キングの新必殺技トラップショットが炸裂！　全員が新必殺技を覚えたのだ。

▶リョウの空中虎煌拳。Aで斜め下、Bで真横に撃つことができる。

細かい仕様が判明したので、さっそく紹介することにしよう。

まずは操作方法について。A、Bボタンに強弱がついたのは1月号で紹介したとおり。それに加え「Cを押してA」でアッパー系、「Cを押してB」でローキック系の攻撃をそれぞれ狙って出せるようになった。接近時のCボタンは『1』同様投げ技だけど、一部のキャラは投げ技でなく接触技を出すようになっているぞ。また、投げられた後にタイミングよくボタン（A～CのどれでもOK）を押すことで、受け身をとることができるようにもなったのだ。

ボーナスステージが「体力アップ」「気力アップ」「超必殺技伝授」の3要素からなっているのは『1』と同じ。ただ、前者の2つはイベント内容が新しくなったぞ。

最後におまけ情報。この『2』ではキャラ色が4種類ずつ用意されている。それぞれがA～Dボタンに対応しているので、好きな色を見つけよう！　2月に登場する予定。

▲ユリも極限流空手の使い手だけあって、虎煌拳を使うことができる。百烈ビンタなんていう技も持っているぞ。

▼新キャラ・如月影二の必殺技、骨破斬り。彼は敵の飛び道具を気力の壁で跳ね返す、流影陣という必殺技も使うことができる。

▲タクマの暫烈拳。虎煌拳や飛燕疾風脚ももちろん使えるし、Mr.カラテ時代には使っていなかった新必殺技も持っている。

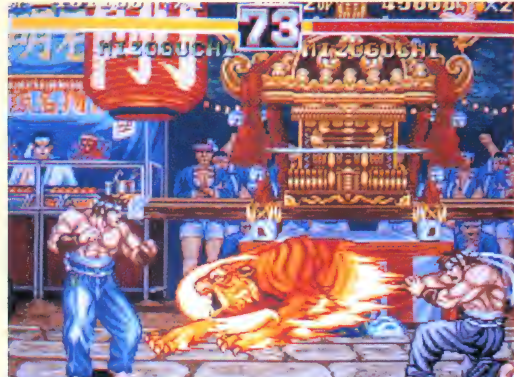
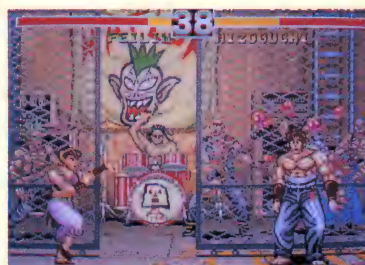
イラスト／水玉螢之丞

『ファイヒス』が生まれ変わり、NEO・GEO作品として登場!

ファイターズヒストリーダイナマイト

◀リョウコの超山嵐は、投げた相手が燃えてしまうようになった。

▶溝口のタイガーバズーカ対レイのフラインクホイールキック。

溝口の「タイガーバズーカぢゃあ!」というセリフでも有名な人気対戦格闘ゲーム『ファイターズヒストリー』が、装いも新たにＮＥＯ・ＧＥＯ作品として登場するぞ。ただの移植に留まらず、様々な部分でパワーアップしているのがポイント。プレイヤーが選べるキャラが９人から13人に増えた、新たな必殺技が入った、全体的にゲームスピードが速くなった、中攻撃(中パンチ、中キック)がなくなった、といったところが主な変更点だ。そのほかにも背景がすべて新しく描き起こされたり、ピヨった時に頭上で飛び回るキャラが全員異なっていたりするなど、細かい部分にも力が入っている。もちろん、前作で好評だった弱点システムは継承されているから、弱点をカバーしつつ戦う必要があるぞ!　３月に登場する予定だ。

▲溝口の新兵器は、ごっついタイガーバズーカ。巨大な虎が飛んでいくぞ!　スキは大きいけれど、威力はバツグンなのだ。

▲弱点を攻撃されすぎるとピヨってしまうぞ。溝口の頭上でまわっているのは、なんとタコ!

新たに加わった4戦士

ザジィ

北東真館空手の使い手。長い手足を活かした攻撃と華麗なフットワークが身上だ。かかと落としが、なかなか強力。

◀必殺技のヘルファイヤー。

ヨンミー

テコンドー界の女王。華麗かつ強力な足技が魅力だ。ジャンプ中にしか使えないものの、飛び道具も持っているぞ。

◀2段攻撃のネリチャギ。

クラウン

ピエロならではのスピードと身軽さは、対戦相手を苦しめることだろう。人をくったような攻撃もいろいろと持っているぞ。

▶相手の頭を攻撃するヘッドスタンプ。

カルノフ

元・神の召使い。『ファイヒス』のラスボス。その時はプレイヤーに負けてしまったが、厳しい修行をつんで見事に復活した。

▶バルーンアタック。空中制御も可能だ。

フリスビーを題材にした手軽に遊べるスポーツゲームだ!

フライングパワーディスク

◀キャラは全6名。スピードとパワーが全員異なっているのだ。

▶ゲーム開始画面。左右に書かれた数字は得点。５点を狙おう!

▶各キャラとも必殺技を持っている。パワーを溜めて、バンバン使おう!

◀コート中央に障害物があるコートも。バウンドが変化するので注意せよ。

「円盤を相手ゴールに投げ込み、その得点を競う」というシンプルなルールながら、白熱したバトルが楽しめるのがこのゲーム。簡単な操作でダッシュやスライディングをすることができたり、シュート時にロブや変化球、さらには必殺シュートまで使えるようになるから、少し練習するだけですぐにハマれるはず。対ＣＯＭ戦もおもしろいけれど、対戦プレイが特に燃えるぞ!　２月登場予定のゲームなので、もうプレイできるはず。

↑←↓→↑A↑→↓←↑Cで『餓狼SP』の

リョウを使えるようになるぞ！

リョウを使う方法は以下のとおり。

①リョウと戦った後、データをメモリーカードにセーブする。

②そのデータをロードし、再びリョウと戦う。勝っても負けても構わない。

③勝った場合はエンディング後に待って、負けた場合はコンティニューをスキップさせて、タイトルデモ画面にする。COMどうしの対戦が始まったら（右下に『餓狼スペシャル』のロゴが表示されている時）見出しのコマンドを入力する。

④ここで「オラオラァ」とリョウの声が聞こえたら成功（失敗したら再トライ）。スタートボタンを押し、「1Pvs2P」を選ぶ。

メモリーカードがなくても、リョウに勝った後で③〜④の操作をすればOKだ。ただし彼は対戦専用キャラであり、対COM戦はできないぞ。また、一部の必殺技はコマンドが『龍虎』時とは変わっているので注意してほしい（表参照）。なお、「龍虎乱舞」は超必殺技なので、体力が赤くならないと使えないぞ。

※業務用のMVSでは、リョウを使えません。

技	コマンド
虎煌拳	↓↘→＋A（C）
ビルトアッパー	→↓↘＋A（C）
飛燕疾風脚	↙↗＋B（D）
暫烈拳	C連打
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋C
龍虎乱舞〈超〉	↓↙←↙→＋BD

▲デモプレイ中に入力する。リョウの声が出ればOKだ。

▲スタートを押すとこの画面に。2P対戦を選ぼう。

▲すると右下にリョウが！ちなみに写真は2P用の色。

▲ギースステージで戦うリョウ。違和感がない!?

よくある話（だよね?!）

やっぱりアンディが好き♥ 水玉✿螢之丞

電NEOインフォメーション

●『餓狼伝説』が劇場アニメに！　過去2回、TVアニメ化されていたが、新たに劇場作品として作られることが決定した。今年の夏、全国の松竹洋画系の劇場にて公開予定。

●左右に載せたのは『餓狼SP』の名・珍場面集。どうやって撮ったのかがわかるかな？

▲劇場版『餓狼伝説』のイメージイラスト。監督も大張正己氏だ。

電撃CD文庫「サムライスピリッツ」収録終了!!

各声優さんからのメッセージだぞ!!

島田敏（覇王丸）
これだけのメンバーが集まることは、なかなかありません。楽しんでやらせていただきました。

磯部弘（千両狂死郎）
クールな役柄だけに、単調なセリフまわしにならないように気をつけました。

小林清志（柳生十兵衛、ナレーター）
柳生十兵衛とナレーターの2役、楽しくやらせていただきました。

中谷ゆみ（シャルロット）
強さの中に優しさが見え隠れする女性……そんなイメージをもって演技しました。

速水奨（橘右京）
時代劇での二枚目役は、久しぶりです。のってやれました。

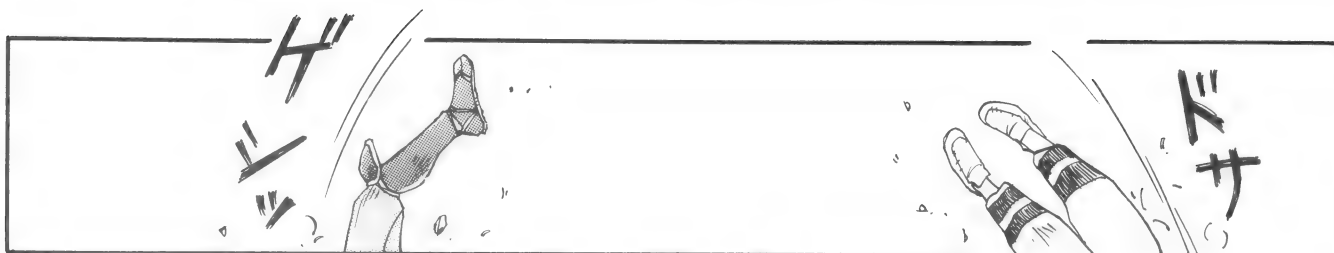
屋良有作（服部半蔵）
カレーごちそうさまでした。自分の間で演技ができて、とてもおもしろかったです。

國府田マリ子（ナコルル）
ちょっと緊張しました。ゲームは大好きなんで、この役は楽しみにしてたんですよ♡

塩沢兼人（天草四郎時貞）
狂気をまとった役柄ですね。ヒステリックにならないように気をつけました。

たあああぁ
ん
ごッ
ストライクヘッズ
アンヌムツベ!
ドガガッ

ゲシッ

ドサ

侍スピリッツ外伝アンソロジー

SAMURAI SPIRITS™
—戦士の休日—

PC移植希望1番人気の『侍スピリッツ』がコミックで登場!!

はっ

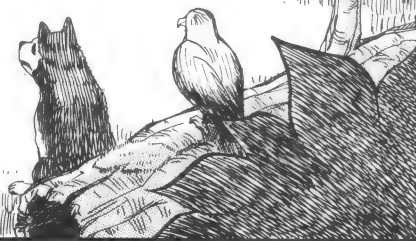
はっ

ぜー

はー

近永健一

サムライスピリッツ外伝アンソロジー

ＰＣエンジン移植希望一番人気の『サムライスピリッツ』。その人気のキャラを毎月取り替えて、コミックで楽しんじゃおうというのがこの連載です。はえある第一回目の登場は、鷹を使う美少女剣士「ナコルル」と、忍者に憧れアメリカから渡ってきた「ガルフォード」の登場。対戦台では熱い戦いをよく見かける、ファンの多い二人ですが、「お似合いのカップル」の声も…。はたしてその辺りの秘密は……？

ちくしょ——
女に勝てないのか
オレは——!!

ムカ

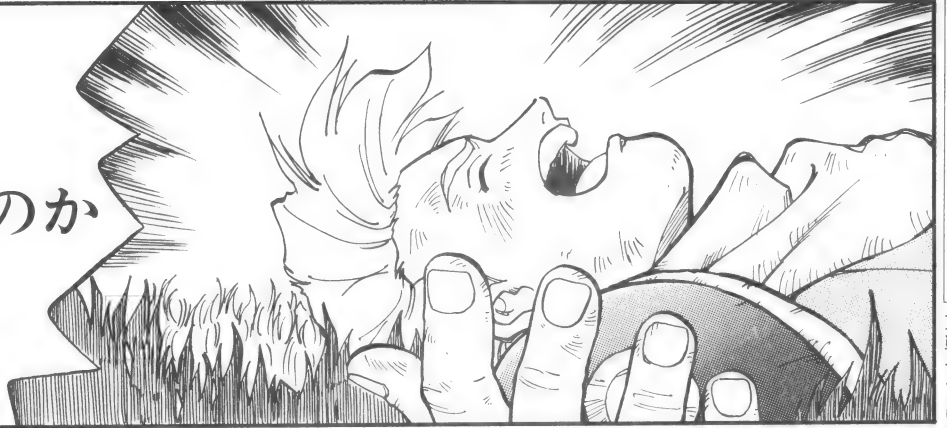
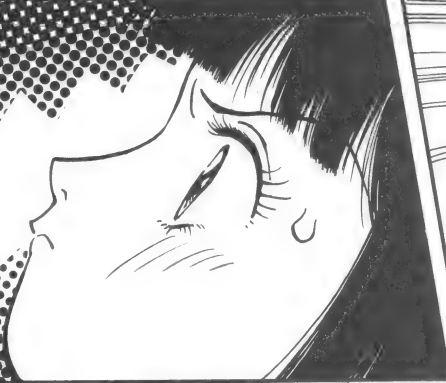
うっ

なによ！
自分が
弱い
くせに！

ぐさ

ふーんだ！
あんな
ハッタリ技っ

ぷん

ぷん

子供にだって
勝てないわよ！

私に
勝とうなんて
ムリなのよ！
百年早いわっ

あっ
あう

この

この
ヘナチョコ男

プチ

もう
ヤメ
いいかげんに

ごろん
は──
言うだけ言って
スッキリしたー
えっ

勝手に
しろっ
どさ
この…
こっ

クス…
ブッ
ブッ
ちぇっ
なんだい
なんだい…

一休みしたら再戦する？
サワ
サワ
ねえ…
あれ？
すぴ〜
く〜
か〜
ちょっと…寝ちゃったの？
ゴガー
こんな所で……風邪ひいちゃうよねえ！
つん
つん
くか〜
ごが〜

世話のやけるご主人ねえ…

まったくう……

ゴガーッ

ビー

ふあさ

自分で殴っといてなんだけど…

痛そ———

うっ

いてて…
ゴッ
やめろよ パピイ……

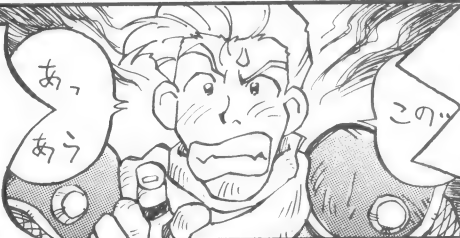
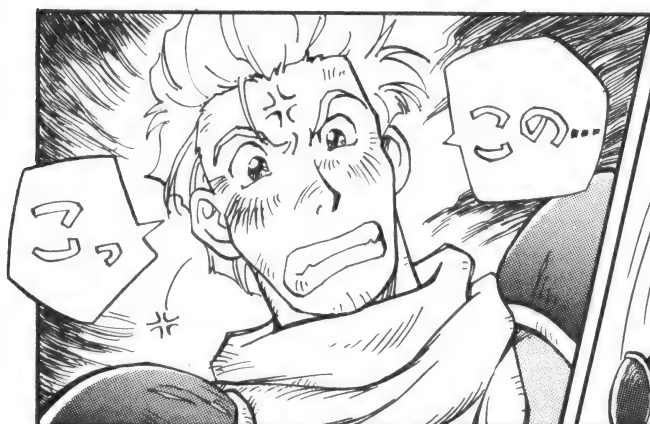
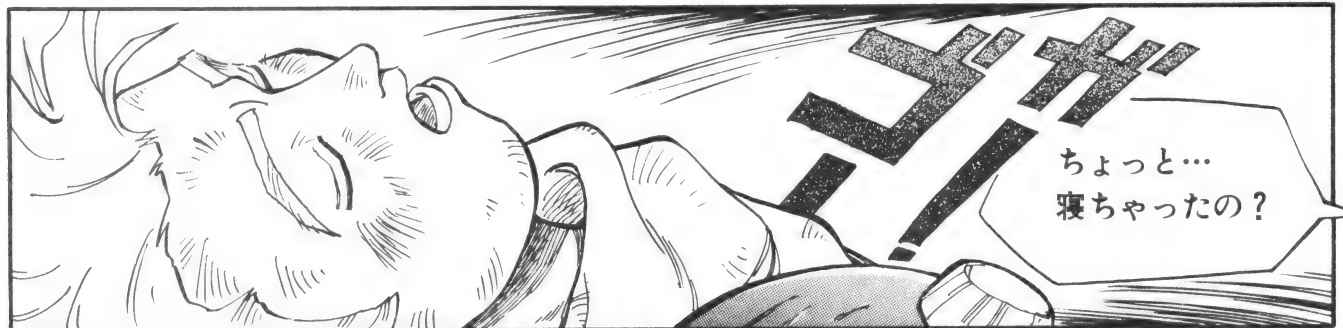
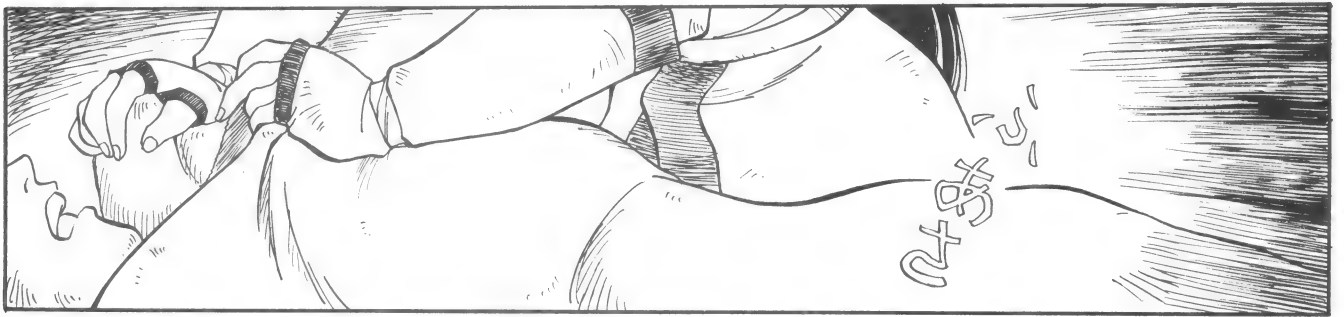
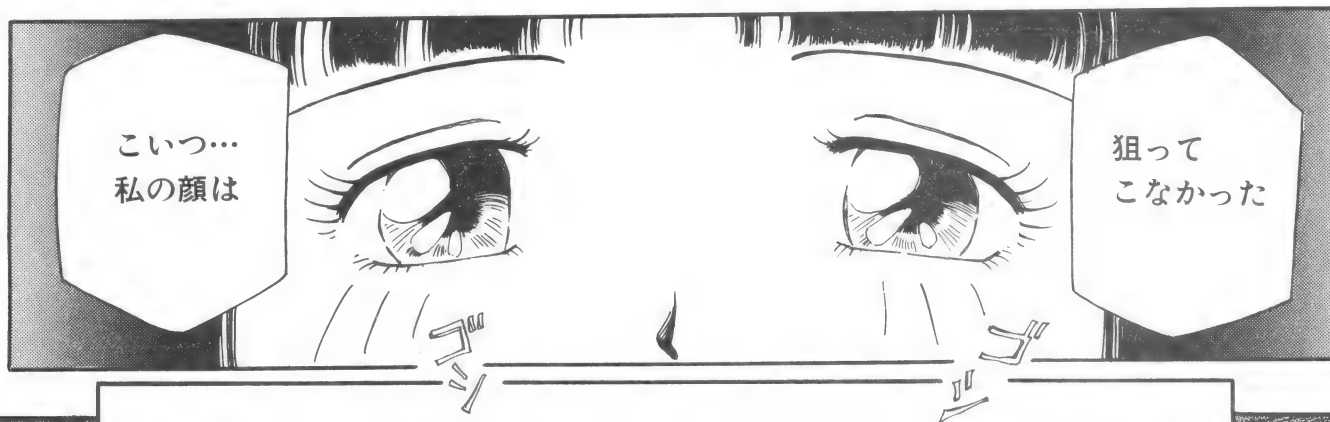
こいつ… 私の顔は
狙って こなかった

ゴッ
ゴッ

ゴォオオオオオオオオ

戦いの 日々…

ザッ…

ズザザ

弱みなんて
見せられない

負ければ
先がない

アムベ
ヤトロ

残るのは
むなしい
勝利と…
………
ちらっ
ガー
ゴー

グー

戦う相手でも
一人じゃないって

悪くない……

ガーー

こいつ…
のん気な
顔しちゃって…

ギュウ

ぷっ

えーっ

かーくー

くすくす

ムギュ

変な
顔——

くすくす
くすくす
……
くーー
すーー
カー
ゴー
う……ん
パピイ
ぐいっ
あっ
ムギュ
うわっ
がば

ぎゅう

えん!?

ぐいっ

ぴん

フチ…

エモニ…

くすん

おいおい

う…ん

ぐいっ

く――
す――

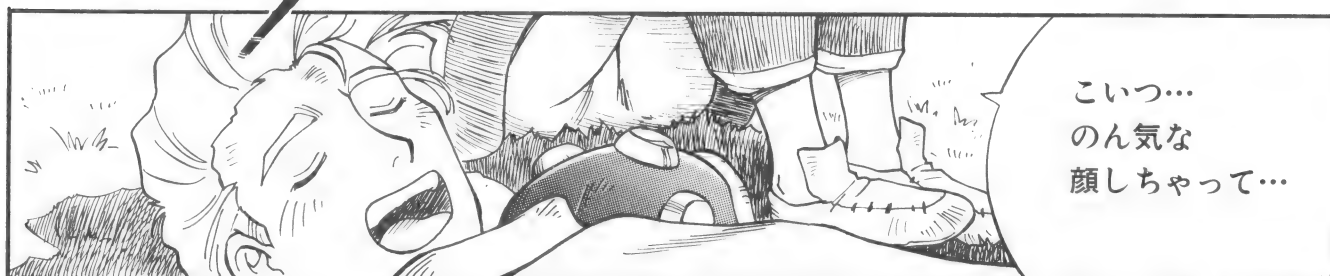
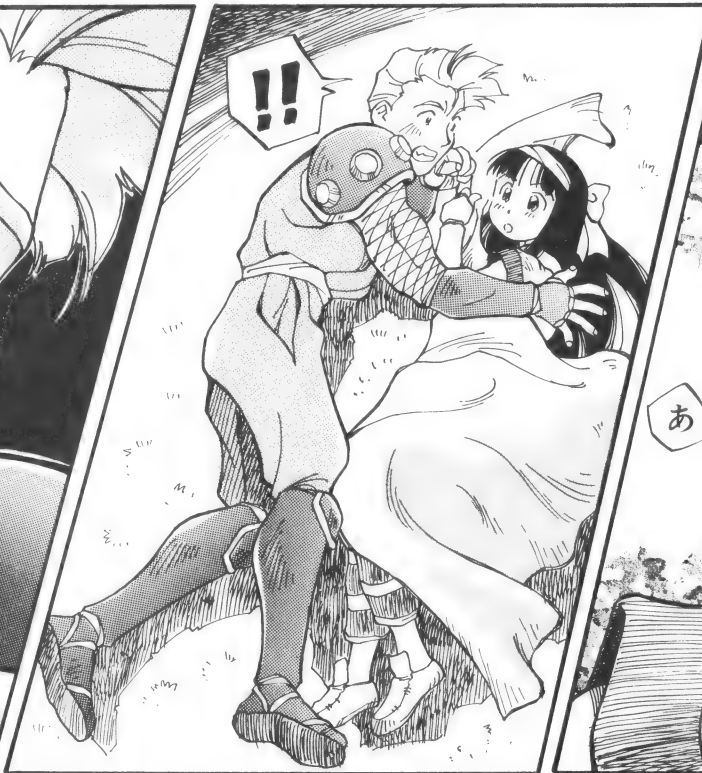
宝物だけど
今晩一晩
かしてやるよ

かわいい
……よな…
う…ん
!!
あっ
あ

きいやぁああああぁ

ワン!?

クウ!?

ドガッ

いやあっ

ぶん

まったく
油断も

スキも
ないんだから
男って!

いって!

いきなり
なんだよ!?

オウ!!
昨日の
ケリを
つけてやる

なによ
やる気!

望む
ところよ!

バキ

ドガ

あ〜
あ〜

ふり出しにもどる……

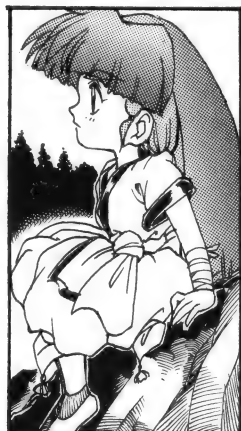
ルーントランサー

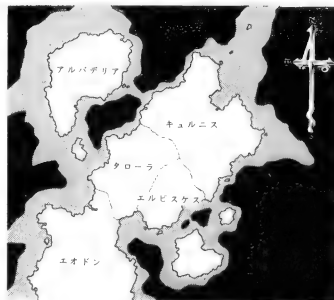
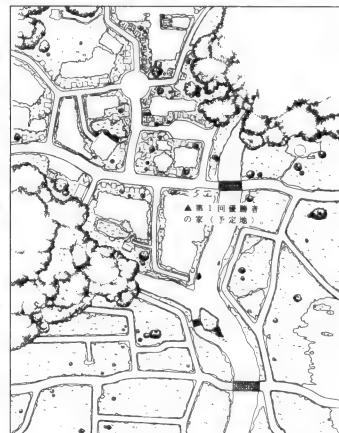
SCENARIO 2

倒魔の誓い

アルバテリア島をおおう
不吉なうわさの正体とは……!?

企画・原案／林田ゆり（メディアワークス）　ゲームマスター／林田あつし
扉イラスト／近永早苗　本文イラスト／十羽織和麿
システムプログラム／三茶ソフト　ヘルパー／なるみたかし

「ルートランサー」の世界へようこそ!!

右の地図の中央に広がっているパレディラ大陸。この北東にある大きな島国がアルバデリアです。港付近では文化が進んでいるものの、辺境にはまだまだ未開の土地が広がっています。邪悪なモンスターたちも、冒険者たちを手ぐすねひいて待っていることでしょう。あなたはここで冒険をすることになるのです。

このゲームの主人公は参加者であるあなた、ただひとりです。もちろん、すべての参加者が主人公となるわけですが、あなたが他の参加者と直接会うことはありません。「ひとりにつきひとつ、専用の世界がある」と考えてもらえばいいでしょう。

▲ワールドMAP（部分）

▶リルメルの村

このゲームに参加するキミの分身を作ろう!!

主人公であるあなたは、アルバデリア島の北部にあるリルメルという村に1年ほど前から留まっています。他の冒険者たちと同じように、辺境の地で武勇をあげようと考えて、この村にやってきたのです。

……ところで、あなたという冒険者は、どういう人物なのでしょう？ゲームに参加するために、名前や職業などを決めてください！

1 キャラクターの名前と性別を決めよう!!

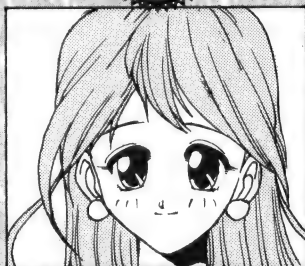
最初に主人公の名前を決めてください。カタカナだけを使い、2～8文字で個性的な名前をつけてくださいね。既存のキャラクター名（特にマンガやアニメなどに登場する有名なキャラ名）は極力つけないよう注意してください。

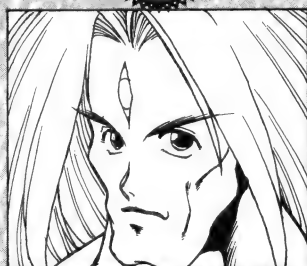
また、キャラクターの性別もちゃんと設定しておいてくださいね！

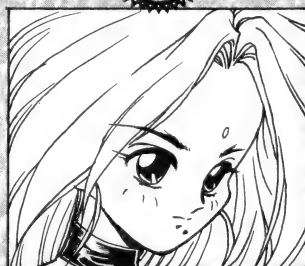
2 信仰する神様を選んでね♡

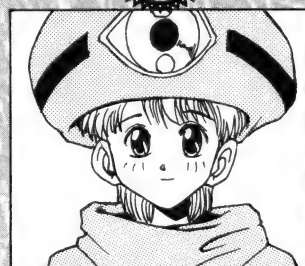
名前と説明文をヒントに、信仰する神さまを4人の中から選んでください。どの神さまを信仰するかによって、冒険の内容も微妙に異なってくることでしょう。

なお、誰も信仰しないことも可能です（イベントの内容によっては、その方が効果的な場合もあります）。その場合、ハガキには「×」を記入しておいてください。

1 大地母神アーミス

愛と正義、平和と平等を教義とする、美しい女性の姿をしている神。四柱神の中ではもっとも古くから信仰されています。

2 闘神クルザ

戦と法を司っていることもあって、軍隊や冒険者の間で人気の高い神です。彼はまた、幸運の神でもあります。

3 愛と美の女神スフラ

祭儀の神として知られている女神。「美しい肌で人を幸せに、またそれを己の喜びに」という変わった教義を持っています。

4 見識と好奇の神ミルミル

見識と知識、ひらめきの神で、「神のために見、己のために知る」という教えを説いています。子供の姿をしています。

3 キャラクターのタイプを決めよう!!

ここでいうタイプとは、いわゆるクラス（職業）のこと。キャラクターには体力、知力、精神力、素早さ、魅力という５つのパラメータが用意されており、タイプによってその傾向が決まっているのです。各タイプとも２パターンずつ用意されていますので、自分に合うと思う方を選んでください。ハガキには数字で記入すること！

僧侶

祈ることで様々な奇跡を起こすことのできるタイプ。僧侶というと体力回復役のイメージがあるが、この世界ではそれが当てはまらないので注意。

	TYPE-5	TYPE-6
体力	7	6
知力	10	12
精神力	16	14
素早さ	9	7
魅力	11	12

戦士

武器を手に、敵に肉弾攻撃をしかけていくタイプ。ＲＰＧでいうところの戦士はもちろん、侍や騎士なども含まれると考えてもらってＯＫだ。

	TYPE-1	TYPE-2
体力	16	15
知力	6	8
精神力	10	8
素早さ	7	11
魅力	10	8

レンジャー

素早い動きが身上のタイプで、全体的なバランスも取れている。また、手先も器用だ。盗賊や忍者などもこのタイプに含まれる。

	TYPE-7	TYPE-8
体力	12	10
知力	8	9
精神力	9	7
素早さ	16	15
魅力	9	11

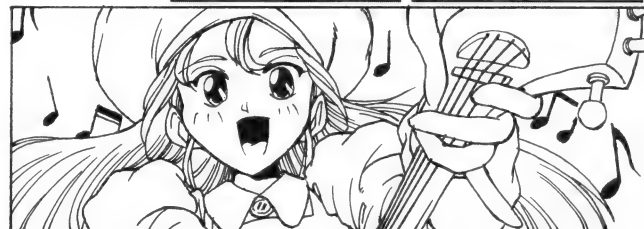
魔法使い

攻撃系の魔法を使うタイプ。戦士が武器で攻撃するように、魔法を使って敵を攻撃します。体力は心もとないけれど、それを知力でカバー！

	TYPE-3	TYPE-4
体力	6	5
知力	16	15
精神力	9	8
素早さ	11	10
魅力	8	12

吟遊詩人

いろんな土地を渡り歩いているので、非常に博識なタイプ。会話術に長けているため、外交関係（交渉や情報収集など）でも力を発揮するだろう。

	TYPE-9	TYPE-10
体力	9	7
知力	10	12
精神力	7	9
素早さ	9	7
魅力	15	16

4 ボーナスポイントをふりわけてね♡

あなたが選んだタイプのパラメータに、ボーナスポイントをプラスすることができます。プラスできるのは合計5ポイント。ひとつのものに5ポイントふってもいいですし、複数のものにふりわけても構いません。

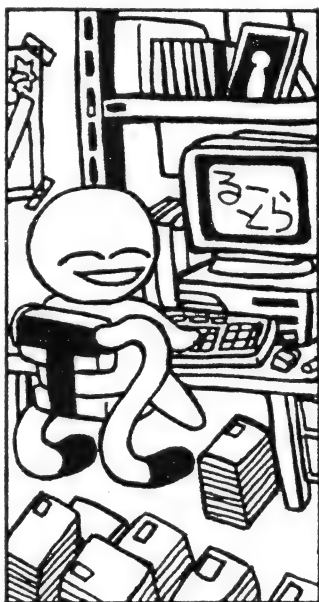
なお、ハガキには合計値ではなく、ボーナス部分だけを記入するようにしてください。つまり、合計すると5になる数値ということです。

マスターズROOM

質問にお答えします

ども！　ゲームマスター（以下ＧＭ）の林田です。第１回のシナリオにたくさんの参加、ありがとうございました。前回はかなり説明不足だったので、この場で基本システムの説明をしていきます。

○基本パラメータの合計に差があるのは、プレイヤーのみなさんがキャラクターの個性を出しやすいようにするためです。不公平では？　というおたよりをいただきましたが、そんなことはありません。ゲームのシステムでは、「らしさ」を大切にしていますので、合計の数値が低くても、たとえば戦士らしさ、吟遊詩人らしさがでていれば、この世界では立派な冒険者なのです。どうすればらしさがでるのか。そこがこのゲームに勝つカギです。

○神様は、基本的にイベントで、運やチャンスにかかわってきます。ちなみに前回、無信仰の僧侶がふたりほど参加しました。特に作ってはダメとは書きませんでしたが、魅力ある僧侶に興味を持った村人が、その僧侶が無信仰と知ったら、いったいどう反応するでしょうか？

○読者のキャラクターは死にません。

このゲームは、早いもの勝ちのすごろくタイプです。モンスターと殺し合うのが目的ではないので、原則としてプレイヤーキャラクターは死にません。だからといってムチャをすると、イタズラにターンを消費して、優勝は遠くなります。

○キャラクターの次回への持ち越しはありません。

これは途中から参加した人にも、平等に優勝を狙えるチャンスがあるようにするためです。

キャラクターのレベルアップは、出てくるモンスターで表現しようと思います。たとえば、１回めはゴブリンが相手で、２回めはリザードマンが相手、みたいに。もちろん前回と同じパラメータ、同じ名前での参加は、大歓迎です。印象深いキャラクターはゲームに登場していただきたいですね。

○このゲームはたくさんの人に楽しんでもらうため、とても簡単にできています。武器、装備なども限定しません。イベント判定も、おもしろさと可能性を大切にします。ファンタジーの中で、自由に楽しめるように、努力していきます。応援、質問のハガキなど、お待ちしてます！

洞窟の奥深くに、モンスター（ストーンピッチャー）によって閉じこめられていたリルメル村のゴブリン討伐隊。村長さんから彼らの捜索を頼まれたあなたは、ゴブリンの洞窟に乗り込み、無事に助け出すことに成功しました。でも、冒険はまだまだ続きます。はたしてあなたを待ち受けている次なる冒険とは……？

では、冒険に出発しよう!!

リルメルの村

カムナちゃん！

はいっ!! こっちはリゲルたちの…………

おまたせっ

ど……どうしたのリゲル？

実は……アーミス大神殿で数週間前巫子がさらわれたらしいんだ

翼のはえた悪魔に……大胆にも白昼に……

首都ジオ・ハートで起こったことなのですが……

うわさでは巫子を生け贄に十年前の魔王が復活するのでは……と……

ザワ ザワ ザワ

はぐ はぐ

ヘーイ！リゲル!!

バーリンデンさんが家まで来てほしいってさっ!!

はも？

おおっ
よく来たリゲル！
この間は
よくやってくれた

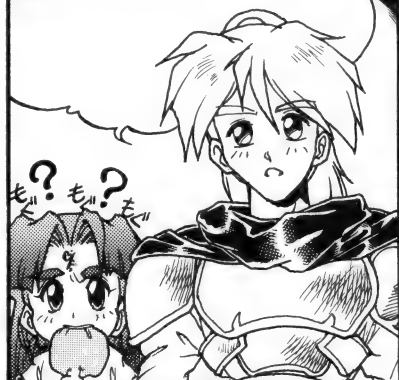
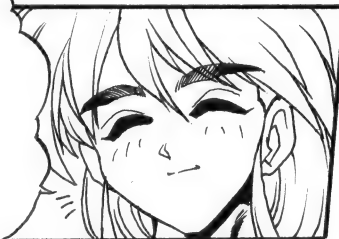
お前の腕を
見込んで頼みがある
実は彼を北東の
都ビュラーンまで
案内して
ほしいのじゃ

こくり

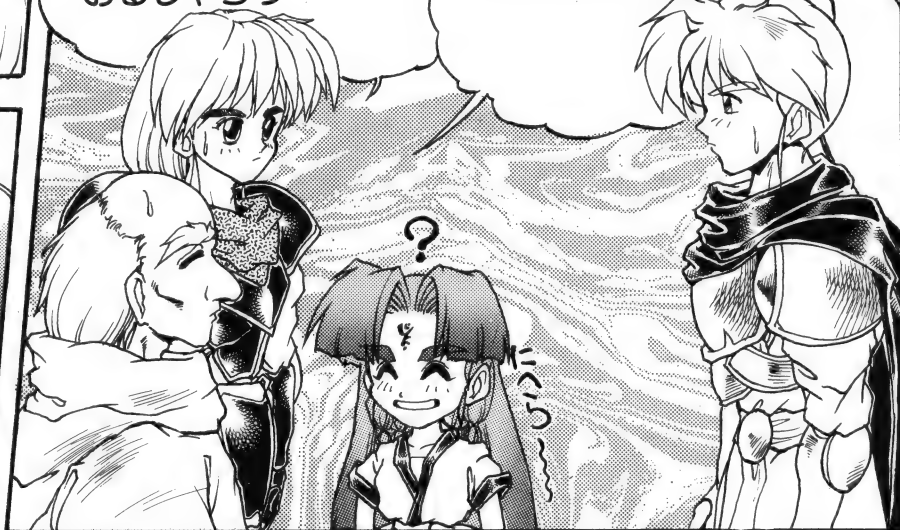
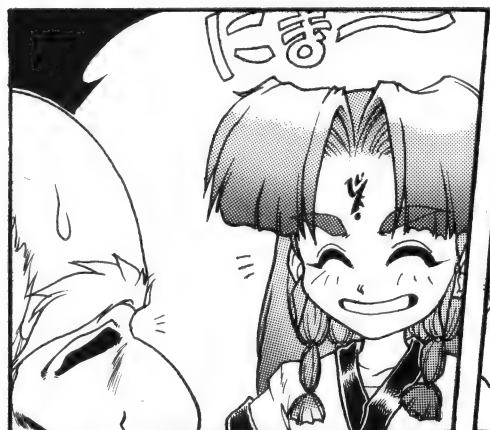
シンです
よろしく

もしかして……
シンさんはアーミスの
騎士ですか？

いいえ
私は闘神
クルザを
崇拝して
います

にまー

……リゲルも
アーミス神殿の
うわさは聞いて
おるじゃろう

こやつはもしかすると
その事件……いや
世界を救い出すやも
しれんのじゃ

にへら～

装備と旅費
礼金ももちろん出す
どうか
頼まれてくれんかのう

ビュラーンですか
少々遠いですが
案内しますよ
くわしい話は
道々で聞かせて
ください

すいません
恩にきます

ぐっ！

■魔法使い／カイアート
(24♂)

■魔法使い／ヴェール
(23♀)

■僧侶／パラス
(25♂)

■レンジャー／リックル
(19♂)

■戦士／シーベル
(20♀)

隣の部屋に
腕のたつ者を
何人か呼んでおいた
連れていくがよい

せつめー！

■誰とパーティーを組みますか？

パーティーは全員と組んでも、誰とも組まなくてもOK。たとえばシーベルとパラスを連れて行きたい場合は、ハガキに①、④と書き込んでね（誰とも組まない場合は×を書くこと）。ただしパーティーの人数が増えると移動速度が遅くなるので注意！

①シーベル

体　力	知　力	精神力	素早さ	魅　力
14	7	9	5	10

コメント：「バーリンデンさんの頼みだもの。よろしくね」
信仰する神：なし

②カイアート

体　力	知　力	精神力	素早さ	魅　力
6	15	11	8	6

コメント：「ビュラーンといえばクルザの神殿があるな。ぜひ連れて行ってくれ」
信仰する神：闘神クルザ

③ヴェール

体　力	知　力	精神力	素早さ	魅　力
5	14	7	11	10

コメント：「姉があなたたちは楽しいって言ってたわ」
信仰する神：愛と美の女神スフラ

④パラス

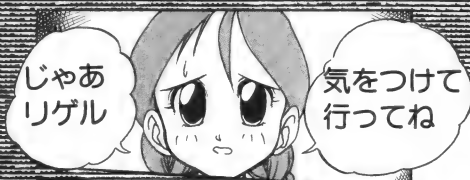
体　力	知　力	精神力	素早さ	魅　力
10	8	15	6	9

コメント：「世界平和のために、ぜひ、ご一緒させてください」
信仰する神：大地母神アーミス

⑤リックル

体　力	知　力	精神力	素早さ	魅　力
10	6	7	15	8

コメント：「ぼくは北の森にはくわしいんだ。連れて行ってくれるよね」
信仰する神：大地母神アーミス

＊パーティーメンバーが増えるとイベントなどが有利になる場合がありますが、移動ターン数に影響がでます。よく考えてパーティーを組んでくださいね♡

■イベント1

「静かなる森」の入り口にやってきました
どのルートを進みますか？

A or B

◆ルートA
移動歩数：9ターン

■イベント2

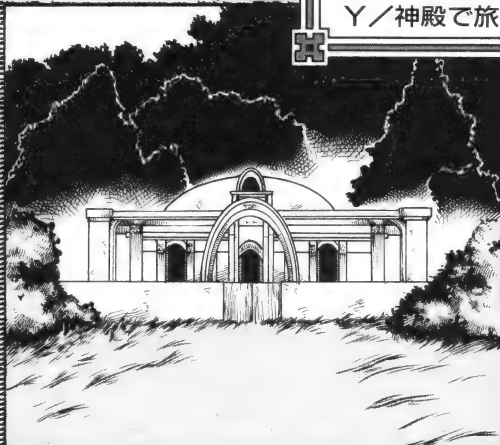
大木の穴から低いうなり声のようなものが
聞こえてきます
調べてみますか？

Y／中を調べてみる or
N／無視して先に進む

◆ルートC
移動歩数：5ターン

◆ルートB
移動歩数：12ターン

■イベント4

西の岩壁に洞窟があります
道は洞窟の中にも続いていますがどちらを進みますか？

E／洞窟に入る or F／森を進む

■イベント3

リルメルの村唯一の小さなアーミス神殿があります
寄っていきますか？

Y／神殿で旅の無事を祈る or N／先を急ぐ

◆ルートD
移動歩数：10ターン

◆ルートH
移動歩数：7ターン

■イベント6
大きなイーグル・ベアがこちらを睨んでいます！
攻撃しますか？
Y／攻撃する or
N／目を離さないようにしながら
わきをすり抜ける

◆ルートI
移動歩数：4ターン

■イベント7
目の前に大きな岩が立ちふさがっています
どちらから回り込みますか？
Y／右から or N／左から

◆ルートE
移動歩数：8ターン

◆ルートF
移動歩数：12ターン

■イベント8
小さな小屋があります
暖炉に火が燃えていますが中には誰もいないようです
誰か来るまで待ってみますか？
Y／休息もかねて少し待つ or N／先を急ぐ

◆ルートJ
移動歩数：3ターン

■イベント9
妖精が水浴びをしています
こちらには気付いていないようですがこのまま見ていますか？
Y／しばらく眺めている or N／先を急ぐ

◆ルートG
移動歩数：6ターン

◆ルートK
移動歩数：6ターン

■イベント5
このままではハーピーの歌声で
みんな眠ってしまいます
攻撃しますか？
Y／少しこらしめてやる or
N／負けずに説得(歌う)してみる

◆ルートI
移動歩数：4ターン

何の音だ
これはっ！

■イベント10
低いうなり声がまわりを取り囲んでいます
聞いていると頭がクラクラしてきました
抵抗しますか？
Y／持ち前の精神力で抵抗する or
N／一気に切り込む

◆ルートL
移動歩数：10ターン

あんたたち
強そうだね

◆ルートJ
移動歩数：3ターン

何やら
様子が
変ですよ
……

おいっ!!

◆ルートM
移動歩数：12ターン

■イベント13
農夫たちがリザードマンに襲われています！
助けますか？
Y／助ける or N／無視して先を急ぐ

いったい
何のために
この森に入った？

■イベント11
妖精たちに囲まれました！
説得して出口を聞かなくてはならないのですが……
M／北側から出たい or
N／南を進みたい

◆ルートK
移動歩数：6ターン

◆ルートN
移動歩数：11ターン

うわあ!!

◆ルートO
移動歩数：8ターン

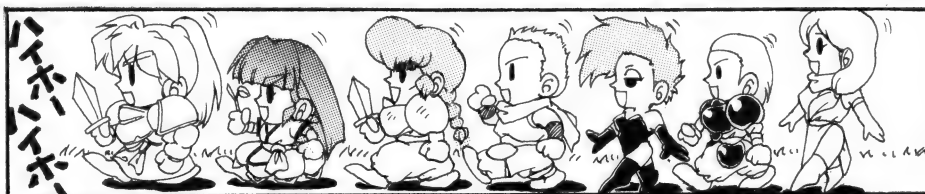
■イベント12

吊り橋の上に完全武装の戦士がいます
申し込みを受けますか？
「あんたたち強そうだね！
そこの戦士に決闘を申し込みたい」
Y／受けてたつ or N／丁寧に断る

■イベント14

◆ルートP
移動歩数：7ターン

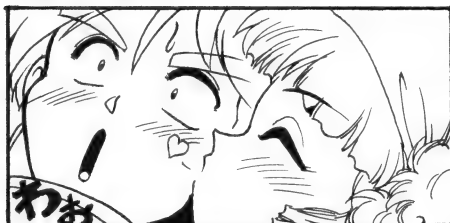
SCENARIO 1のイベントたねあかし♡

それでは前回のイベント内容について、くわしく解説していきましょう。１月号のルート紹介ページ（P116～P119）を見ながら読んでくださいね！　なお、自分のキャラのデータやいっしょにパーティを組んだ仲間、選択したルートなどを控えておくと便利です。

イベント1

判断材料となる情報はどちらも真実。「町の外には……」とはイベント３のことを、「南の橋は……」とはイベント７のことをそれぞれ指していました。ちなみに村長のセリフにあった「コボルトの洞窟」とは、もちろん「ゴブリンの洞窟」のまちがいです。ごめんなさい！

イベント2

村の娘を助けると、モンスター（ジャイアント・スパイダー）との戦闘になります。戦闘が長引くと消費ターン数もそれにしたがって増えてしまいますが、ジャイアント・スパイダーは弱いモンスターですから、そう苦戦はしなかったはずです。モンスターを倒したあとで、娘からイベント６に関する情報を教えてもらえます。

助けないと娘はモンスターに襲われてしまいます（実際には他の冒険者が助けてくれたのですが……)。パーティは素通りしたことになり、消費ターン数も少なくてすみます。

イベント3

地面に開いている大きな穴の中には、グランド・ワームという強いモンスターが潜んでいる可能性があります。遭遇した場合は、すぐに戦闘が始まります（グランド・ワームを倒すとブレイラという名の魔力を帯びた剣を入手することができます)。モンスターが出てこないラッキーな場合もあります。この時は無条件でブレイラを手に入れることができます。

穴を調べなかったパーティは、そのまま素通りして次のイベントへと向かいます。

イベント4

馬車を調べるにはジャイアント・スネークと戦う必要があります（吟遊詩人がいれば魅了して追い払うことができるため、戦わなくてすみます)。このモンスターに勝つと馬車の中から魔除けのリングを発見することができます。これは魔物と会う確率を下げてくれるアイテムです。

無視した場合は素通りすることになります。

イベント5

逃げないとワイルド・ウルフとの戦闘に入ります。早く倒すほど消費ターンが少なくてすみます。逃げた場合でも、運が悪いと背後から襲いかかられてしまいます。

イベント6

川を飛び越えるのに成功すると、そのまま次のイベントへと向かうことができます。失敗して川に落ちてしまうと、回り道をした時以上のターン数を消費してしまいます。

なお、イベント２で娘を助けていれば、彼女から川幅の狭い場所を教えてもらっているため、成功する確率が倍にアップします。

イベント7

ゴブリンを攻撃すると戦闘に入ります。ちなみに勝っても何も得られません。

攻撃せずに通り過ぎようとした場合ですが、ゴブリンに気づかれなければそのまま素通りすることができます。しかしもし気付かれてしまうと、腐りかけていた橋を落とされてしまい、かなりのターン数を浪費するはめになります。

イベント8

各ルートが合流する場所です。ここでは強制的に５匹のゴブリンと戦うことになりますが、勝っても何も得られません。

イベント9

運の要素が強いイベントです。一応、イベント10～12の内容と、移動歩数の合計数（Dルートは15ターン、Eルートは18ターン、Fルートは20ターン）が参考データとして用意されていました。どのルートがよかったのかは、以下のイベント内容を見て判断してくださいね！

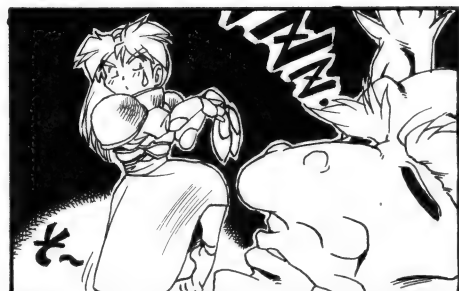
イベント10

攻撃した場合はゴブリンと戦闘を始めます。攻撃しなかった場合は、気付かれないように壁ぎわを歩いていくことになります。もし気付かれてしまうと、パーティは不利な状況で戦闘するはめになります。ここではキャラクターの「素早さ」のパラメータがポイントとなっていました。

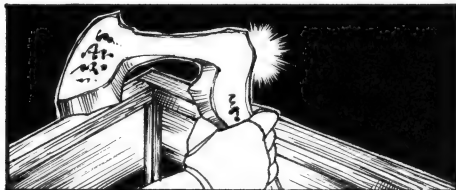
なお、文章中に「ゴブリンが５匹見えます」とありましたが、これは「４匹」のまちがいでした。またまたごめんなさい！

イベント11

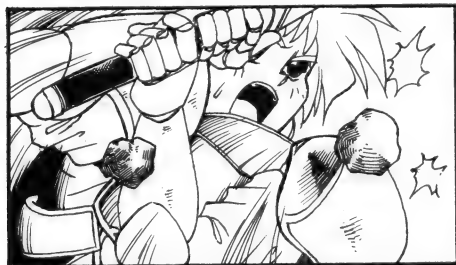
無視して進む場合、忍び足でゴブリンたちの横を通っていくことになります。もし気付かれてしまったら、そのまま戦闘に入ります。

倒す（無視しない）を選んだ場合は、不意うちが成功したことになり、３匹のうち１匹を無条件で倒しておくことができます。

イベント12

まず最初に2匹のゴブリンと戦います。勝ったあとで戦利品の木箱を調べると、雷撃の杖という名の魔力がかかっている杖が見つかります。これは攻撃力をアップさせるアイテムで、ストーンピッチャーとの戦いを有利に進めることができるようになります。

罠などを警戒して木箱を無視すると、当然のことながら雷撃の杖は手に入りません。

イベント13

いよいよボスキャラとの対決です。遠くから石をビュンビュンと放り投げてくるストーンピッチャーが相手だけに、ここでもキャラの「素早さ」が重要なポイントとなります。うまく石を避けることができれば一気に接近戦へ持ち込めますが、避けそこねると余分にターンを消費してしまうのです。

接近戦に突入しても、4匹のゴブリンがストーンピッチャーを守っているために気が抜けません。もちろん、ストーンピッチャーもかなりの強敵です。「ゴブリンをさっさと倒して、ストーンピッチャーとの決戦に持ち込む」というのが理想なのですが、はたして……。

W（ワンダリング）モンスターについて

ルートを移動中、ある確率でワンダリング・モンスターと遭遇します。移動歩数回遭遇チェックをおこない、運が悪いと複数のモンスターと戦わなければなりません。第1回のワンダリング・モンスターは、スネーク、マッドビートル（巨大な角無しカブトムシ）、ワイドウルフ、大ネズミ、ゴブリン、うしなめくじ（角をもった大なめくじ）などで、1～5匹と遭遇しました。

第1回結果発表

順位	ターン	キャラクター名	性別	職業	神	仲間	ルート	ペンネーム
1	87	ディール	男	1	2	1	C→D	素足の女神
2	88	シリュウ	男	1	×	1、4	C→F	菅　憲治
3	89	テリック	男	3	2	2	A→D	熱血勇者ＤＸ
4	90	ゲド	男	1	×	1	C→D	アホナベ
5	91	マクガイバー	男	7	×	5	A→D	ねこぢるうどん
5	91	レグルス	男	3	1	2、3	A→D	海人
7	92	ルドルフ・ハーン	男	1	3	3	A→D	酒洞丸
8	93	パオ	男	8	4	2	A→D	byサイぞう
9	94	ナポレオン	女	3	1	×	A→D	……？？？
10	95	イングラード	男	10	1	1、4	C→E	砂沙美命のおとぼけ孔明君

順位	ターン数	キャラクター名	職業	ペンネーム
11	96	リュコール	7	愛と感動の物語!!
11	96	キシン	7	BATTLE MASTER
11	96	ライル	7	明景良雲
14	97	アスガイア	3	あすがいあ
14	97	ガダパ	3	フトウイツ
16	98	マック	3	たけお
17	99	ペチョ・マル	2	ペチョ丸
18	100	ヴィリア・レイン	2	蒼龍輝神
18	100	マッハウインディ	7	丹代清児
20	101	シィアナ	7	空門紋雅
21	102	ガリオン	1	シフ
22	103	ファルファス	7	みずち
22	103	ジェネシス	7	十兵衛
22	103	ミハエル	3	ALAIN
25	105	マルタコルクス	1	両性類
25	105	シリィ・ムルシア	7	イステアの鷹
25	105	ゲドー	3	Dr.佐藤
28	106	カミル	7	イダテン
29	107	ロッサム	1	デンピー
29	107	オーロラ	7	ハンプティー
31	108	リスヌーン	3	炎の騎士
32	109	ティレイラ	8	オグリン
33	110	リテックス	7	久川やあ
34	111	ラル	2	Y・N
35	112	ベルフェゴール	3	ユータン
36	113	ハルシンド	7	ダークナイトN
36	113	ブルーストーン	1	カゼッタ
36	113	クル・トムーズ	7	ヨテキケ
39	114	カールディアス	2	カールディアス・カルペンティア
39	114	ガイア	1	ウメボシ
41	115	ルーアフ	7	如月弥生
41	115	カーシ・リーウ	4	久月宮翔一
41	115	ハリー・ドレイク	1	超音速の騎士
41	115	クイン・テルド	1	ホエホエマル

順位	ターン数	キャラクター名	職業	ペンネーム
45	116	ラーフラ	9	歌留多丸
46	117	バルザード	2	バルザード
47	118	ホラン	7	三月ウサギ
47	118	ランス・ファー	3	ふぁーらん
47	118	サイゾウ	7	稲村洋一郎
50	119	ザッツ	7	みつきひゅう
50	119	クリス	7	へのへのもへじ
52	120	ヘキヘキ・シイナ	7	渡部覚
53	121	ウラヌス	3	青田久男
53	121	レヴァーテイン	2	とびしま
55	122	セイショウリョウ	3	セイショウリョウ
56	123	セット	3	キリノトモ
57	124	アストラル	7	鴉神須佐
57	124	ナムカ	3	宮沢真樹
59	125	ヨウヨウ	3	幼妖
59	125	スドラトス	7	深山秦一郎
61	126	アネモス	1	バーニングドラゴン
62	127	フォークト	3	逍遙
63	128	ゼートラ	3	みはらばゆの
63	128	タリル	7	久保田
65	129	ランス	1	大魔仁
65	129	グリーン	2	倭仁王丸
65	129	ポン	7	ポン
68	130	ルシファー	7	ルシファー
68	130	カンドーマン	2	寺内伸吾
68	130	マーディアス	7	ホルス
68	130	ジェラード	2	ウメボシ
72	131	ライカ	7	おやじ
73	132	リューネス	2	オーブをもつもの
74	133	ティラス	4	たこりん中佐
74	133	ハーディング	7	江口知之
76	134	ライア	2	ライア
76	134	ル・ソルシェ	3	小口徹
76	134	キリングフィールド	8	しんのすけ

順位	ターン	キャラクター名	性別	職業	神	仲間	ルート	ペンネーム
2339	531	オーヴェル	男	6	1	1、4	A→F	REDS
2340	560	チャクラム	男	9	1	4	C→E	ランサー

【上位入賞者のみなさん、おめでとう♡】

今回の冒険で好成績をおさめた（檻に入れられていた討伐隊を、なるべく早く助け出した）のは、上に紹介したキャラクター&プレイヤーたちでした。データは左から順に順位、総ターン数、キャラ名、性別、キャラタイプ、選択ルート、プレイヤー名をそれぞれ表しています。

1～3位に入賞したプレイヤーたちには、ここでその名誉を称えると共に、カムナのフィギュアと『ルートランサー』の設定資料集をプレゼントします！

惜しくも入賞は逃したものの、ベスト10に入った4～10位のプレイヤーにも、設定資料集をプレゼントします！

また、今回は特別賞として、ブービー賞とビリッケツ賞を用意しました。こちらにもプレゼントをお送りします！

1位になったディールさんはさらに…

◆◆◆◆おめでとうございまぁ〜す！

1位のディールさんにはこの土地をプレゼントします♡

みなさんこんにちは、リーナです。リルメルの村をはじめ、この周囲一帯を治めている領主の娘です。私がみなさんと父との窓口をつとめさせていただきますので、今後ともよろしくお願いいたします。

今回の冒険で１位になったディールさん、本当におめでとうございました！　大変だったでしょう？　今回の功績を讃え、ディールさんには右の土地をプレゼントいたします。これであなたも村の住人ですね！

【住所】ミオラ街道ぞい　じゃがいも畑の家

おめでとうございます！　ディールさんには、村の地図をお送りしますね♡　どんなお家を建てるのかよぉ〜く考えて、決まりしだいおハガキくださいね。お待ちしてまぁ〜す♡

村人＆お店募集に応募してくれてありがとう！

リルメルの村の村人募集やお店募集に、たくさんのおたよりをありがとうございます！　さっそくここで紹介しますね！

これらはまだまだ募集していますので、どんどん送ってくださいませ！　なお、村人はゲームに参加している「あなた」とは別人ですので、間違えないようにしてくださいね。

◀沖縄県・うれのさん　当たると評判の天気予報!!　私ともお友だちになってくださいね。

▲愛知県・Ha・Bastさん　私は冒険には参加したことがないですが、いつか機会があったら武器を選んでくださいね♡

▼群馬県・ヴァカノ＝リラさん　今度ぜひ「友との誓い亭」で歌ってくださいね。楽しみにしています♡

▲千葉県・アズミさん　パン屋さんの「ハメルン亭」。焼きたてのパンがとってもおいしいんですよ♡

▲北海道・虹男さん　とってもおもしろそうなお仕事をなさっているんですね♡　私はまだお店を見たことがないんですが……。

◀埼玉県・武田俊也さん　キレイな方たちばかりのお店なんですね。え？　親子？　まぁっ、びっくりしちゃいました!!

ゲーム参加者のみなさんのイラストギャラリーだよ♡

◀神奈川県・なにがなんだかさん　当たりです（笑）。とてもいい感じしてますね♡

◀埼玉県・N．J．Rさん　パンクですか？ なんだかスゴそうですね（笑）。

◀大阪府・くっきーファルコンさん　とてもステキな方ですね♡ こちらこそよろしく♡

◀東京都・6月歯医者さん　おじさまキャラでもOKです。でも28歳は若いと思いますが。

◀鳥取県・草凪草さん

◀愛知県・祈世姫さん

◀北海道・和泉宮太さん

◀千葉県・羽場速雄さん

◀新潟県・YMDさん

◀東京都・『ユナ2』だして!!さん

◀兵庫県・タカサキ・サトシさん　ふふふ…どうなんでしょうか？ 今はヒミツです♡

◀静岡県・藤巻流々さん　書き方は間違ってませんよ。安心して楽しんでくださいね。

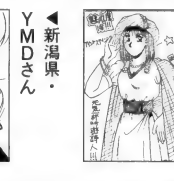
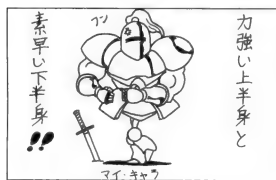
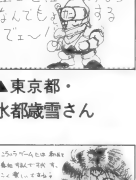
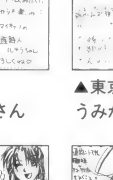
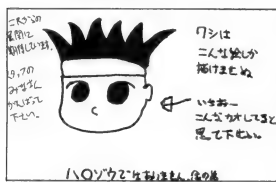
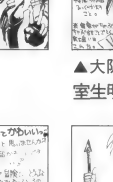
◀北海道・ショウさん（笑）！ スゴクいいです！ ステキです！ 心を感じました♡

◀新潟県・脳ミソつるつるさん　イメージが伝わればOKです♡ かわいい絵ですね。

◀愛知県・小林雄志郎さん　デュールさんもびっくりの強そうな方ですね。

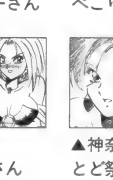
◀兵庫県・KO－JI！さん　こんにちは！ これからもこの世界で楽しんでくださいね♡

◀京都府・傀儡兵枝さん　私もアーミス様の信者です♡ ステキじゃないですか、ふふ♡

◀長崎県・SIVAさん　吟遊詩人の方は、シナリオによってはとても有利なのですが…。

▲静岡県・ポッポさん
▲神奈川県・さがさん
▲京都府・東浦和樹さん
▲愛知県・Ha・Bastさん
▲兵庫県・草場妖介さん
▲栃木県・藍菜多夢さん

▲神奈川県・相葉奨人さん
▲東京都・杏樹さん
▲京都府・森坊丸さん
▲東京都・水都歳雪さん
▲千葉県・つっちゃんさん
▲東京都・うみかい美沙さん

▲福岡県・龍牙翔さん
▲兵庫県・カヤさん
▲大阪府・遠藤あつみさん
▲和歌山県・あだちるなさん
▲東京都・千夜さん
▲大阪府・室生明良さん

▲広島県・ヒデさん
▲埼玉県・ムネタマンさん
▲福岡県・藤村祐美穂さん
▲兵庫県・はなたまミケさん
▲富山県・若林桃子さん
▲埼玉県・K．K．K．さん

▲大阪府・榎本ピヨ太さん
▲埼玉県・みそぎ撫子さん
▲東京都・影さん
▲大阪府・綾羅さん
▲北海道・白倉蘭さん
▲愛知県・カマラさん

▲東京都・水城たまさん
▲埼玉県・NABEさん
▲宮崎県・TOUTETUさん
▲東京都・にゃんこさん
▲北海道・やっても一太さん
▲神奈川県・河原さん

▲岡山県・ほろほろさん
▲大阪府・としゆきさとるさん
▲栃木県・大野鈴夏さん
▲宮城県・もりの♡こえださん
▲香川県・霧隠コタローさん
▲栃木県・ぺこりーなさん

▲宮崎県・ひよくしょうこさん
▲千葉県・かえでさん
▲神奈川県・どくとるまんぽさん
▲愛知県・青玉士さん
▲愛知県・中村けーぞさん
▲神奈川県・とど祭イボさん

読者参加ゲーム「ルートランサー」への参加方法

まずはこのゲームに参加するキミの分身を作ろう！　キャラクターの作り方はP84〜P86ページを見てくださいね。記入ミスがあると参加できなくなるので、ボーナスポイントの合計値などは入念にチェックするようにね！

キャラができたら、P87から始まるコミック、P90から始まるゲームをよく読んで、途中にあるそれぞれの指示に従って行動を選択してください。すべての行動が決まったら、P 98とP 99の間にある応募ハガキにキャラクターのデータや行動選択を書き込んで、応募してください。

あとは５月号（３月30日発売号）の結果発表を待っていればＯＫ！

英語や仏語、象形文字とかはダメよ〜ん！
あと、ていねいに書いてくれるとうれしーな!!
ガーっ

応募ハガキの正しい書き方

読者参加ゲーム「ルートランサー」参加ハガキ
1 キャラクター名（カタカナで） リリル　男・女
2 信仰する神の番号 2
3 キャラクターのタイプの番号 2
4 ボーナスポイントのふりわけ（合計で5ポイント）
体力 3　知力　精神力 1　素早さ 1　魅力
5 つれていくキャラの番号 3 4
行動選択（ルートはひとつ、行動選択はどちらかに○をつけてね）
IV 1 ルート選択 A or B　IV 2 or 3 行動選択 Y or N　IV 4 ルート選択 E or F　IV 5 or 6 行動選択 Y or N
IV 7 or 8 or 9 行動選択 Y or N　IV 10 行動選択 Y or N　IV 11 ルート選択 M or N　IV 12 or 13 行動選択 Y or N

よく考えて決めようね！
ひとりでも全員でもOKなのだ！
書き込む数字が合計"5"だよ♥
上下4つのイベントのうちひとつを選んでね
そのほかのイベントはどちらかひとつに○

優勝者はこうして決まる!!

このゲームは、とにかく少ないターン（１行動、１ターン）で目的を達成したプレイヤーが勝者となります。それだけに、どんなキャラクターを作るかはもちろんのこと、「いかにそのキャラに合った行動やルート選択をさせるのか？」がポイントになります。キャラの得意なことや不得意なことを頭に入れつつ各イベント内容を推理し、もっとも少ないターンで目的を達成できるような行動を選んでください。キミの選択ひとつで順位が大きく変わってしまうので、よく考えてくださいね！

ヴー
ゆーしょーかっぷ

このゲームでよい成績を残すと…

優勝者はもちろんのこと、10位までに入ったキャラクターを誌上で表彰し、ステキな景品をプレゼントします！　カムナのフィギュアや『ルートランサー』の設定資料集など、ほかでは絶対に手に入らない貴重なものばかりですので、がんばってくださいね！

また、特別賞も各シナリオごとに設定し、合わせて表彰＆プレゼントします！　特別賞の内容はブービー賞（ビリから２番目）だったり、順位ゾロ目賞（1111位など）だったりと、毎回変わりますからね！

したっ

プレゼントのお・し・らせ——!!
1〜10位の方には設定資料集
1位の方にはリルメルの村に土地がもらえます
やったね
そして1〜3位の方には……
カムナちゃんフィギュアをプレゼントおお！もうできてるのよ
ほかにもブービー賞などもあります♡
んっ??
ぬぅ
ひょい

これがウワサのフィギュア完成品

SCENARIO3は5月号（3月30日発売）に登場するよ♡

新生『電撃PCエンジン』にキミの声を!!

PCE-LD1

モニター大募集!!

超リアルな映像と迫力満点のサウンド、そして流れるようなインタラクティブ性をもった、LA&LD-ROM対応レーザーディスクプレイヤー、『PCE-LD1』(NEC)。もちろん別添えの「PCE-LP1」を接続することで、PCエンジンソフトのプレイも可能となる。

そこで、この最新マシンを通して、PCエンジンゲームをどのハードよりも熱くさせてくれる5名のモニターを大募集! 下記の要綱を読んで、キミの声を反映させるべくガンガン応募しよう!

当然LA(レーザーアクティブ)が楽しめる!

もちろんLD(レーザーディスク)も楽しめる!

最先端を自負するキミのためのこの新ハード!!

やっぱりゲームができる!!

ファルナ
ずいぶんと
古い指輪みたいだわ。

モニター募集要綱

官製ハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号、そして1日にゲームをプレイするおおよその時間を明記し、〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 メディアワークス「電撃PCエンジン・モニター募集係」まで送って下さい。厳正な審査(応募者多数の場合は抽選)のうえ選考し、電撃PCエンジン5月号にて当選者を発表します(応募の締め切りは2月26日・当日消印有効)。なお、モニターとなった方には、電撃PCエンジン編集部より、複数回のレポート提出が依頼されます。また、モニター活動の報酬として、モニター期間の終了した『PCE-LD1』及び「PCE-LP1」は、モニターとなった方に無償で提供されます。

Emerald Dragon

エメラル ゴン

電撃PCエンジン 特製描き下ろしポスターシリーズ❶

イラスト／木村明広

電撃PCエンジン リニューアル記念

怒濤の大プレゼント

他では絶対手に入らない物を、電撃的大放出!

①CDプレイヤー（3名）

②電子手帳（3名）

③『ピクノ2』（3名） 提供コナミ

④ポケット液晶カラーテレビ（3名）

ニューゲーム!

⑤ニューソフト『スーパーダライアスII』 3名 提供NECアベニュー

⑥『スーパーダライアスII』オリジナル・テレカ 10名 提供NECアベニュー

⑦『ぷよぷよCD』オリジナルポスター 10名 提供NECアベニュー

⑧ニューソフト『ぷよぷよCD』 3名 提供NECアベニュー

⑨ニューソフト『エメラルドドラゴン』 3名 提供NEC・HE

⑩ニューソフト『風の伝説ザナドゥ』 3名 提供NEC・HE

⑪ニューソフト『スターブレイカー』 3名 提供レイ・フォース

声優&イラストレータサイン色紙

⑫『シルキーリップ』声優陣サイン色紙 3名 提供 日本テレネット

⑬『プリンセスミネルバ』声優陣サイン色紙 3名 提供 リバーヒルソフト

⑭『スーパーリアル麻雀PIVカスタム』声優陣サイン色紙&オリジナルポスター 100名（色紙3名・ポスター97名） 提供 ナグザット

⑮『ダウンタウン熱血物語』声優陣サイン色紙 3名 提供 ナグザット

⑯『エメラルドドラゴン』木村明広氏サイン色紙 1名 提供 NEC・HE

大放出 プレミアムグッズ

⑰『スターブレイカー』オリジナルセルボード 5名 提供 レイ・フォース

⑱『矩形波ニューアルバム HOPE』 サイン入り 3名 提供 コナミ

⑲『Bunni ニューアルバム バーチャル・ゲームミュージック&アウトランナーズ』 サイン入り 3名 提供 ユーメックス

⑳『龍虎の拳2』2枚組ポスター 5名 提供 SNK

『餓狼伝説スペシャル』オリジナル・テレカ

各3名 提供 ハドソンソフト

㉑〜㉟

応募方法

さてさてリニューアル記念の特大プレゼント！ じっくりページを見て、欲しいプレゼントが決まったら、今月号のＰ162に付いているハガキに切手をはり、きみの欲しいプレゼント番号（①〜㉟）とアンケートの答を記入して、電撃ＰＣエンジン編集部に送ってください。しめ切りは、２月26日（当日消印有効）です。当選者の発表は３月発売の５月号にて掲載します。

2大RPG超攻略

冬の寒さを吹き飛ばす、いまいちばんホットな2大RPG『エメラルドドラゴン』と『風の伝説ザナドゥ』をズガ〜ンとスペシャル攻略だ!! にっぽんイチ〜ッ!!

Emerald Dragon
エメラルドドラゴン

RPG
NECホームエレクトロニクス SCD専用
発売中／¥7,800
開発度 12/28現在 100パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

なかなか手ごわい前半のボスキャラをズバッと攻略。また、ゲーム中に登場する全アイテムと町別ショップガイドもドーンと大公開！

前半のボスキャラ6体の攻略ポイント

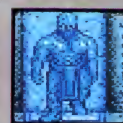
祈りの丘の神官
～祈りの丘の神殿跡～

最初のボス・祈りの丘の神官は、町で装備を調(ととの)える必要もなく、とても簡単に倒せるぞ。まず、戦闘に入る前にダンジョン内の宝箱で入手できる〝ノーマルソード〟をバルソムに装備させ、テントで体力回復（戦闘の基本）をしておこう。戦闘では、ボスへの攻撃はバルソムひとりに任(まか)せ、「命令」コマンドでタムリンにゴーストを攻撃させる。アトルシャンが無理をしなくてもバルソムが倒してくれるぞ。

攻撃体制

▶バルソムは中央最前衛、タムリンは最後衛でアトルシャンがフォローする。

▼アトルシャンが攻撃しに行かなくても、強いバルソムが倒してくれるぞ。

▲ゴーストは間接攻撃できるタムリンに攻撃させよう。

ゴーレム
～マジュレスの洞窟～

対ゴーレム戦では、アトルシャンとバルソムにボスへ攻撃を集中させる。ボスのまわりにいるザコは、寄ってきてから倒せばOK。タムリンとバギンは、魔法でザコを倒してくれる。戦闘に入る前にバギンがくれる〝破壊のルビー〟は、敵全員に500のダメージを与える強力なアイテムだけど、これは使わないようにしよう。これは戦闘で使うよりも、ウルワンの町の道具店で売るほうがおトクだぞ。

攻撃体制

▶アトルシャンとバルソムは中央最前衛で、タムリンは最後衛に配置する。

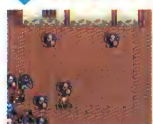
▼残りの行動ポイントであと一撃殴れる場合、ボスから離れておくこと。

▲まわりのザコはタムリンとバギンの魔法に任せよう。

フラワルド男爵 ～エルバードの町～

エルバードの町でパーティの装備を調え、回復アイテムを2～3個持って行こう。ボス戦では、AGL(すばやさ)のいちばん低いバギンを先頭にして、隊列順に組み替える。守備型の攻撃体制をとり、敵に先制攻撃させて行動ポイントを消費したところをいっきにたたく!

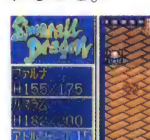
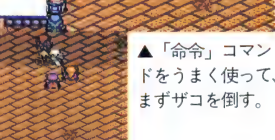
敵を引き寄せる!

▼この体制なら、行動ポイントをすべて攻撃に使うことができる。

▲遠い位置から敵の行動ポイントを消費させるのだ。

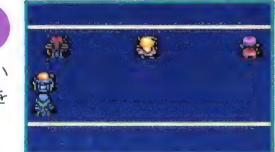
攻撃体制

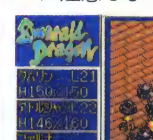
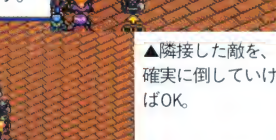
▶なるべく敵から遠い位置に配置する、守備型の攻撃体制をとるのがポイント。

魔闘鬼パラゴ ～ザーマの砦～

対パラゴ戦での隊列は、AGLの高い順。ボスへの攻撃よりも、まず「命令」コマンドを使ってザコを倒すようにしよう。パラゴだけになったら、囲むように攻撃し、アトルシャンの残り行動ポイントが少なくなったら(4～3)、無理せずにボスから離れること。

▲「命令」コマンドをうまく使って、まずザコを倒す。

◀パラゴは攻撃力が高いから、HPの回復を忘れずに。

攻撃体制

▶アトルシャン、ハスラム、ファルナを最前衛に配置する、攻撃型の攻撃体制。

エルム ～魔軍前線司令部～

隊列順は、対フラワルド戦と同じようにAGLの低いタムリンを先頭にする。攻撃体制を組むときのポイントは、間接攻撃できるファルナをうしろに配置すること。これで敵を引き寄せて、接した敵を攻撃していけば勝てるはずだ。パーティの残りHPに注意しよう。

▲隣接した敵を、確実に倒していけばOK。

◀エルムは魔法を使用するから、残りHPに注意!

攻撃体制

▶タムリンを囲むようにして、守備型の攻撃体制をとる。角を使うといいぞ。

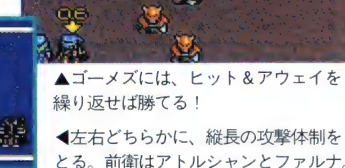
魔獣ゴーメズ ～ゴーメズの巣～

対ゴーメズ戦ではザコが強いので、先制攻撃により1匹でも減らすためにAGLの高い順に隊列を組む。左か右に攻撃体制をとり、最初のターンでザコを集中して攻撃する。攻撃のマトをしぼって、1匹ずつ確実に倒していこう。ボス本体だけなら、簡単に倒せるぞ。

◀ここのザコは、カタくて強いぞ。

▲ゴーメズには、ヒット&アウェイを繰り返せば勝てる!

攻撃体制

◀左右どちらかに、縦長の攻撃体制をとる。前衛はアトルシャンとファルナ。

全アイテム一覧表

武器

名前	値段	STR	INT	AGL	POI	ARE	LSP	装備可能キャラ
ショートソード	100	15	0	0	0	1	3	ア・バ・ハ・サ
ノーマルソード	200	32	0	0	0	1	4	ア・バ・ハ・A
ロングソード	600	53	0	−1	0	1	4	ア・バ・ハ・A
ブロードソード	1500	78	0	−2	−1	1	4	ア・バ・ハ・A
グレートソード	4000	112	0	−5	−2	1	5	ア・バ・ハ
ホーリーブレード	7000	146	25	0	0	1	5	ア・ハ
デーモンスレイヤー	9800	217	10	5	0	1	6	ア
ファイヤーブレード	14980	320	5	5	0	1	7	ア
サンダーブリンガー	35000	510	0	0	0	1	7	ア
ヴェンディダード	0	999	72	0	0	1	8	ア
ナイトレイピア	7000	196	2	11	0	1	4	ハ
パラディンレイピア	16000	390	7	21	0	1	4	ハ
ゲイルレイピア	40000	630	13	25	4	1	4	ハ
ローヤルレイピア	0	970	28	55	5	1	5	ハ
モーニングスター	1300	65	0	0	0	3	5	ファ・ホ・カ
ウォーハンマー	3800	108	0	0	0	3	6	ファ・ホ・カ
バトルアックス	6200	169	0	6	0	3	6	ホ・カ
トライデント	8000	380	3	23	4	3	6	ホ・カ
ハルバード	32000	680	8	42	0	4	7	ホ・カ
ネクロクラッシャー	0	920	43	48	4	4	7	ファ・ホ・カ
スリング	120	7	0	0	0	11	4	タ・バギ・ヤ・サ
セルフボウ	300	40	0	0	0	12	6	タ・バギ・ヤ・サ
ライトクロスボウ	700	94	0	0	0	12	7	バギ・ヤ・サ
ロングボウ	1300	132	0	−2	0	13	8	ヤ・サ
コンポジット・ボウ	3000	207	0	−3	−1	14	9	ヤ・サ・B
アーバレスト	4900	450	0	10	−2	15	12	サ
サオシュヤントの弓・A	0	850	12	20	−10	22	10	サ
サオシュヤントの弓・B	0	1200	15	20	−7	18	10	サ
サジタリスアロー	0	2200	20	25	0	20	20	サ
バギンの杖	0	25	10	7	4	2	5	ファ
ワンドオブアテナ	0	0	30	0	0	1	5	タ
スタッフ	80	10	0	0	0	2	4	バ・バギ・ファ
アースの杖	1000	110	3	10	6	3	6	タ・ファ
名剣ガラティン	10000	252	5	9	20	1	10	ハ
フシュルヌムの杖	10	590	37	28	4	3	6	ファ
粒子カッター	0	777	0	40	0	20	5	ファ・B
ワラムルのメス	0	0	0	0	0	16	5	ワ
オリハルコンの剣	18000	250	0	20	0	1	4	ア

タテ

名前	値段	DEF	装備可能キャラ
レザーシールド	30	10	ア・タ・バ・バギ・ハ・C
バックラー	150	20	ア・タ・バ・バギ・ハ
アイアンシールド	500	60	ア・バ・ハ
ナイトシールド	2000	160	ア・バ・ハ
ヒーテルシールド	4200	350	ア・バ・ハ
ミスリルバックラー	6500	520	ア・タ・バ・バギ・ハ
ドラゴンシールド	9700	920	ア・バ・ハ
サイクロシールド	0	1200	ア・バ・ハ
シルバーリング	0	810	タ・バギ・ファ
プロテクションリング	0	800	タ・ファ・ワ
安らぎの竪琴	0	50	サ

かぶと

名前	値段	DEF	装備可能キャラ
オープンヘルム	150	15	ア・バ・ハ・ファ・ホ・カ
サーリット	650	75	ア・バ・ハ・ファ・ホ・カ
クロースヘルム	3000	210	ア・バ・ハ・ファ・ホ・カ
ミスリルヘルム	7500	700	ア・ハ・ファ・ホ・カ
ドラゴンヘルム	0	940	ア・ハ・ファ・ホ・カ
マジックボンネット	1000	100	ア・タ・ファ
詩人の帽子	0	20	サ
オルフェオの帽子	0	100	サ

ヨロイ

名前	値段	DEF	INT	AGL	POI	装備可能キャラ
レザーアーマー	100	20	0	0	0	ア・バ・ハ・ファ・ホ・ヤ・カ・サ・A・B・C
キルボアール	300	40	0	0	0	ア・バ・ハ・ファ・ホ・ヤ・カ・サ・A・B・C
チェインメイル	800	90	0	0	0	ア・バ・ハ・ファ・ホ・ヤ・カ・サ・B・C
ブレストプレート	1800	190	0	−2	−1	ア・バ・ハ・ホ・カ・B
プレートメイル	4200	480	0	−4	−2	ア・バ・ハ・ホ・カ・B
マジックプレート	10000	950	5	−2	−1	ア・バ・ハ・ファ・ホ・ヤ・カ・サ・B
ミスリルチェイン	13000	1280	0	0	0	ア・タ・バ・ハ・ファ・ホ・ヤ・カ・サ・A・B・C
ドラゴンメイル	19800	1950	0	0	0	ア・バ・ハ・ホ・カ・B
ミスリルプレート	32000	2400	0	0	0	ア・バ・ハ・ファ・ホ・ヤ・カ・B
アルテミトプレート	0	3000	0	0	0	ア・バ・ハ・ファ・ホ・ヤ
クリスタルローブ	0	2300	0	30	0	タ・バギ
ローブ	50	18	0	0	0	タ・バギ・ファ・C
真紅のレザー	60000	860	16	21	10	サ・B
マジックローブ	2000	340	0	28	0	タ・A
サジタリスパッド	0	2600	38	35	30	サ
ワラムルの白衣	0	1150	0	0	0	ワ

表の見方

各パラメーター
STR＝攻撃力／DEF＝防御力／INT＝かしこさ／AGL＝すばやさ／POI＝行動ポイント／ARE＝攻撃範囲／LSP＝消費する行動ポイント

装備可能キャラ
ア＝アトルシャン／タ＝タムリン／バ＝バルソム／バギ＝バギン／ハ＝ハスラム／ファ＝ファルナ／ホ＝ホスロウ／ヤ＝ヤマン／カ＝カルシュワル／サ＝サオシュヤント／ワ＝ワラムル

※〝装備可能キャラ〟のA、B、Cはサブシナリオの登場キャラです。

イベントアイテム

名前	特徴
アトルシャンの角笛	タムリンがイシュバーンへ帰るときに、アトルシャンが手渡した、彼の角から作られた角笛
銀の鱗	イシュバーンの呪いから身を守るため、アトルシャンはこれを用いて人間に化身する
紫龍の水晶	エメラルドグレイスのひとつ。手のひらにのせられるほどの大きさで、透明感があり、天にかざすと7色に輝く
黄金の牙	エメラルドグレイスのひとつ。短剣ほどの大きさで、どんな物でも傷つけられないほど硬い
黒き爪	エメラルドグレイスのひとつ。黄金の牙よりもひと回り小さい。ウォウルカシャ湾に沈んでいたのを魔王が見つけた
黒水晶	その中に、呪いをかけられたハスラムが閉じ込められた黒き水晶
ホスロウの手紙	「親愛なるダードワよ。この者達の力になられよ。――ホスロウ」と記されている
首飾り	ヘルロードの町の西にある泉で見つかる
アヴェスタ	ハスラムと引き換えに、オストラコンが要求した宝珠。しかし、その秘められた力を感じとることはできない
マンドラゴラ	メリルがひとりで探しにきた薬草。どんな病もたちどころに治すことができる
禁断の実	禁断の森に、100年に1度実をつける。その甘い香りは、拾った者に罪悪感さえ持たせる
テレポスタ	古代神の秘宝。海のミコの教えにより、古代の洞窟にて発見。その力は……？
赤龍の角	エメラルドグレイスのひとつ。ホルスの洞窟の墓場で発見
レジスタンスの書簡	レジスタンスの連絡員であるタップ爺さんに頼まれて、フウォーウィーの酒場へ届けることになった書簡。封がされている
フィトマの指輪	オヴィングストンの洞窟で、白骨死体のはめていた指輪。ファルナが見つける
フラワルドの密書	王国軍の機密が書かれた密書。フラワルド男爵が、魔軍の密偵であったことの証拠になる
ザーマの鍵	ザーマの砦内部の鍵。砦の中の門や宝箱などを開くことができる
バギンの手紙	スローシュの洞窟に残されていた、バギンからの手紙。これによると魔獣ゴーメズを倒すため、ナナイの村へ向かったようだが……
ヴィームの鍵	ある洞窟の宝箱で発見。エン・ヴィームの宝箱を開くのに必要になる
魔軍兵士の鎧	キルデールの道具店で貸してもらえる魔軍兵士の装備
西の砂漠の地図	西の砂漠の周辺の地図を見られる
ミスラ・ミフル峡谷の地図	ミスラ・ミフル峡谷周辺の地図を見られる
ジェルメスの森の地図	ジェルメスの森の地図を見られる
ダードワの森の地図	ダードワの森の地図を見られる
ウォウルカシャ湾の地図	ウォウルカシャ湾周辺の地図を見られる
大カシャ島の地図	大カシャ島周辺の地図を見られる
紅の古文書	「白銀の鎧を倒せし者。黒き道を渡りて青き海原を見渡すであろう。海に仕えし者は従うさだめなり」と記されている
青白き古文書	「黄金の鎧を倒せし者。暗黒に満たされし入江を渡りて光を点すであろう。山に仕えし者は従うさだめなり」と記されている
ヴィームの書	ヴィームの文明の言語に関して解説してある書物。ある洞窟で発見する
フローラのペンダント	小カシャ島の妖魔の紋章のついたペンダント
魔道石	魔道士と同じようにマジュレスの洞窟へ入れる
地下牢の鍵	ザーマの砦の地下牢の鍵
長老の紹介状	長老がバルソムにあてた手紙
エルバードの地図	エルバード周辺の地図。ウルワン・エルバード地方の地図を見られる
緑玉の石	緑色に輝くきれいな石。龍の墓場の扉を開けることができる
前線司令部の鍵	前線司令部の入口の扉を開くことができる
魔王殿の鍵	魔王殿参謀バウーを倒して手に入れた。魔王殿の扉を開くことができる

道具

	名前	値段	効果
移動時に使用	ブドウ酒	20	イベントで使用
	金塊	—	500パルスで売れる
	大金塊	—	2000パルスで売れる
	超金塊	—	10000パルスで売れる
	テント	40	パーティ全員のHP完全回復
	知恵の秘薬	0	INTが＋50される
	力の秘薬	0	STRが＋50される
	守りの秘薬	0	DEFが＋200される
	命の秘薬	0	HPの最高値が＋100される
	すばやさの秘薬	0	AGLが＋50される
	移動の秘薬	0	POIが＋5される
戦闘時に使用	破壊のルビー	3000	敵全員に500のダメージを与える
	リキュールポーション	80	凍結、睡眠、沈黙、混乱状態から回復
	ジルポーション	50	モンスターを遠ざける
	妖精のキノコ	200	一時的にINTが＋80される
	禁断の実	200	一時的にSTRが＋100される
	光苔	200	一時的にDEFが＋500される
	サソリの卵	200	一時的にHPの最高値が＋200される
	西風草の根	200	一時的にAGLが＋80される
	塩の花	200	一時的にPOIが＋15される
	大怪鳥ラーの羽	0	退却したキャラが復活する
移動／戦闘時に使用	ヒールポーション	10	HP50回復
	ハイパーポーション	30	HP120回復
	ワラムルの秘薬	100	ひとりのHP完全回復
	回復薬	10000	ひとりのHP完全回復
	山のミコの血	0	パーティ全員のHP完全回復

魔法リスト

名前	LSP	効果
ディア	7	HP50回復
ラディア	12	HP120回復
バルディア	20	HPを完全回復
ヴァスト	5	敵ひとりに100ダメージ
ラヴァスト	10	敵全員に120ダメージ
エルヴァスト	8	敵ひとりに350ダメージ
ダストゥール	20	敵全員に300ダメージ
レイヴァース	16	ヒットした敵に2000ダメージ
フィナップ	8	味方ひとりのPOIを4増やす
バルフィナップ	20	味方全員のPOIを5増やす
ストラップ	4	味方ひとりのSTRを1.5倍する
ジェストラップ	25	味方全員のSTRを1.5倍する
ディンナップ	6	味方ひとりのDEFを1.5倍する
ディフェングル	30	味方ひとりのDEFを2倍する
ベリール	8	味方ひとりを透明化する
ガルス	20	火の精霊を呼び出す
ビルオリン	すべて	敵ひとりを混乱させる
ジル	20	敵全員を眠らせる
アステック	10	敵全員のAGLを5減らす
リキュール	8	味方ひとりの状態を回復
バリキュール	18	味方全員の状態を回復

魔法はNPCが使用するため、プレイヤーは使用のタイミング、種類を選択できないので注意しよう。

町別 全ショップガイド

バージル

防具店
マジックプレート
ミスリルチェイン
ヒーテルシールド
ミスリルバックラー
ミスリルヘルム

道具店
ワラムルの秘薬
テント
破壊のルビー
リキュールポーション
ジルポーション

武器店
デーモンスレイヤー
ナイトレイピア
トライデント

パールーシー

道具店
ワラムルの秘薬
テント
リキュールポーション

マルギアナ

防具店
ドラゴンメイル
ミスリルプレート
ミスリルバックラー
ドラゴンシールド
ミスリルヘルム

道具店
ワラムルの秘薬
テント
破壊のルビー
リキュールポーション
ジルポーション

武器店
ファイヤーブレード
サンダーブリンガー
パラディンレイピア
ゲイルレイピア
ハルバード

フウォーウィー

防具店
ブレストプレート
プレートメイル
ナイトシールド
サーリット

道具店
ヒールポーション
ハイパーポーション
テント

武器店
ホーリーブレード
バトルアックス
コンポジット・ボウ

仲間と別れたら預かり所へ行ってみよう

このゲームでは、パーティの入れ替えがイベントによってたびたび行われる。大切なアイテムなどを持たせたまま別れてしまって、あわてる人がいるかもしれない。でも大丈夫。パーティから仲間が抜けた場合、装備している物やアイテムは預かり所へ届けられているぞ。不要になったアイテムは、さっさと売ってしまって冒険の資金にしよう。意外と忘れてしまうから覚えておこう。

▼バルソムが装備していた物と持っていたアイテムは、町の預かり所へ。

▲フラワルドを倒したあと、バルソムと別れることになる。

ヘルロード

防具店
- プレートメイル
- マジックプレート
- ヒーテルシールド
- クロースヘルム

武器店
- ホーリーブレード
- バトルアックス
- アーバレスト

道具店
- ヒールポーション
- ハイパーポーション
- テント

ウルワン

防具店
- レザーアーマー
- ローブ
- レザーシールド
- キルボアール

武器店
- ショートソード
- ノーマルソード
- スリング
- スタッフ

道具店
- ヒールポーション
- テント

エルバード

道具店
- ヒールポーション
- テント

武器店
- ノーマルソード
- ロングソード
- セルフボウ
- スタッフ

防具店
- レザーアーマー
- キルボアール
- レザーシールド
- バックラー
- オープンヘルム

キルデール

防具店
- ブレストプレート
- プレートメイル
- アイアンシールド
- サーリット

武器店
- グレートソード
- ウォーハンマー
- ロングボウ

道具店
- ヒールポーション
- ハイパーポーション
- テント
- ブドウ酒

キルデールの町の売り物が変わる!

ゲームの中盤、キルデールの町でタップ爺さんが魔軍に捕らえられてしまうイベントがあるんだ。無事爺さんを救出すると、キルデールの町で売っている防具と武器が一新されるぞ。どれも使えるアイテムばかりだから、ぜひここで装備を調えておきたいところだ。

▲これが、タップ爺さんが捕らえられてしまうイベントだ。このあと、売り物が変わるぞ。

防具店
- ブレストプレート
- プレートメイル
- アイアンシールド
- サーリット

武器店
- グレートソード
- ウォーハンマー
- ロングボウ

告

『エメドラメモリアル』参加者大募集!

『エメドラ』をクリアしたキミ!以下の3つの項目について、キミの感想を大募集するぞ。
1.キミが推薦する名場面
2.『エメドラ』のココが好き!
3.お気に入りキャラ、または質問

原作者の飯、木村両氏を迎え、5月号で盛り上がっちゃう予定。締め切りは2月21日。豪華賞品あり!

ハガキのあて先:〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃PCエンジン編集部「エメドラメモリアル」係

The Legend of Xanadu

A·RPG

日本ファルコム SCD専用
2月18日発売／¥7,800
開発度 1/10現在 100パーセント

風の伝説ザナドゥ

いよいよ発売となる、日本ファルコムのPC参入第1弾。今回は、序章から第3章までを最短チャート&ワンポイント攻略で、絶対迷わないカンペキチェックだ!!

まずは基本をしっかりとチェックだ!!

アイテム ～うまく使ってラクに戦え～

数あるアイテムの中でもとくに重要なのが、回復アイテムのプロテア。アイテム欄に装備しておけば自動回復してくれるので、これが残っているかぎりアリオスがやられることはないのだ。サイドビュー戦闘では、プロテアの数が生死を分けるので、タップリと持っておきたい。

◀とりあえずプロテアさえ買っておけば安心。

プロテア
価格100GEM
ひとつでHPを1000回復。装備しておけば、HPが尽きても自動的に回復できる。

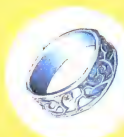
エリクサー
非売品
ひとつでHPを完全に回復できる。貴重品なので、最後までとっておこう。

アワーグラス
価格100GEM
好きなだけ時間を進められる。あると便利だけど、わざわざ買う必要はない。

ウイング
価格1000GEM
一瞬で教会まで戻れる。幽体離脱があるので、せっかちなヒト以外には不要。

マッシュルーム
非売品
HPのMAXを上げてくれる。手にいれたら、すぐに使ってしまおう。

ネックレス
非売品
使用すると鎧の熟練度がアップする。熟練度はボス戦までには最高にしたい。

パワーリング
非売品
剣の熟練度を上げてくれる。新しい剣を買ってから使うようにしてもいい。

ブレスレット
非売品
盾の熟練度を上げてくれる。これは手にはいったらすぐに使ってしまおう。

一般戦闘 ～ちょっとしたコツがポイント～

テク1 新しい武器はかならず買え!

武器ごとの攻撃力には限界があるので、いままでの武器で次の章のモンスターと戦うのでは、かなり苦労することになる。各章のスタート地点になる教会の近くには、かならず道具屋があるので、新しい章に入ったら、まずは武器を新調しよう。

◀新しい章では、まっさきにこの看板のお店へ。

テク2 伝統の"半キャラずらし"健在!

モンスターとの位置を半キャラ分ずらして体当たりすることで、まったくダメージを受けずに戦うことのできる"半キャラずらし"のテクニックも、ちゃんと使える。装備さえ調えておけば、ほとんど必要はないけれど、新しい防具が買えないときなど、知っておいて損はないぞ。

2大RPG超攻略

サイドビュー戦闘 ～多彩な攻撃を使いこなし、ダメージ軽減～

テク1 攻撃方法7態！ 敵に合わせた攻撃を！

通常攻撃
やり方▶ Ⅱを押す

剣からの波動で攻撃。地上からは、自分の真上に向けて攻撃することもできる。ザコの攻撃を消すことも可能。

タメ攻撃
やり方▶Ⅱを押し続けて離す

威力＆射程がアップした赤い波動が撃てる。途中で攻撃を受けると、タメていたパワーは無効になってしまうぞ。

スライディング
やり方▶ ↘or↙＋Ⅱ

このスライディングには攻撃力はない。続けて出せば、すばやく移動できるので、弾よけに使うのがイイ。

打ち返し
やり方▶ 敵の弾を引きつけⅡを押す

モンスターの撃った弾を剣ではじき返す。意外に大きなダメージを与えられるので、耐久力のあるザコなどに有効。

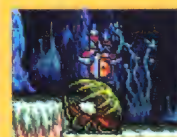
ジャンプナナメ攻撃
やり方▶ ジャンプ中に ↗or↖＋Ⅱ

アリオスはジャンプ中には、ナナメ上に向けて攻撃することもできる。地上からでは攻撃がとどかないところにいるモンスターもいるから、うまく使って倒そう。

下突き
やり方▶ ジャンプ中に ↓＋Ⅱ

ジャンプした状態から、真下に落下しながら剣を突き立てる。ザコが相手ならば、モンスターが死ぬまで着地せずに連続で攻撃し続けることもできる。

きりもみ攻撃
やり方▶ Ⅱを押し続けジャンプ中に↓を入れ離す

パワーをタメて下突きを出せば、アリオスが回転しながら急降下する必殺攻撃となる。攻撃力がとても高いので、チャンスがあったらどんどん使おう。

サイドビュー戦闘では、まずモンスターの行動パターンをつかむことが重要。敵の動きに合わせて、攻撃方法を選ぼう。

テク2 仲間の援護もしっかり活用！

倒したモンスターが落とすアイテムの鈴を取れば、仲間キャラを呼び出すことができる。呼び出せる仲間はひとりだけで、だれが来てくれるかは章ごとに決まっているのだ。仲間たちの攻撃はアリオスよりも射程が長いので、離れたところからモンスターを倒せるぞ。

ダイモス
頼りになる腹心の部下。剣の達人である彼は、アリオスのタメ攻撃と同じような、剣からの波動による強力な攻撃を使う。

ピュラー
ちょっと生意気な魔法使いの少女。彼女の魔法攻撃はスピードは遅いけれど、当たれば連続でダメージを与えることができる。

リュコス
ナンパな性格の盗賊。短剣を投げて攻撃する。ひとつひとつの威力はそれほどでもないけれど、連射するのでけっこう攻撃力がある。なかなか使えるキャラなのだ。

メディア
パルティアの巫女ソフィアを守ることを使命とする美女。弓矢による攻撃はかなり射程が長く、威力もけっこうあるので心強いぞ。第6章から登場する。

チャートとイラストマップで第3章までを完全攻略!

❶シスターから話を聞く
❷ポルタ村、カスタ村で歓迎を受ける
❸貴族の別荘で従者マーティと話す
❹北の洞窟に隠された酒樽を発見
❺貴族の別荘で従者マーティと話す
❻ポルタ村に行く→ニコラが捕まる
❼カスタ村でニコラの母の話を聞く
❽カスタ村でメリナと話す
❾炭焼き小屋でテオから"覚え書き"を借りる
❿ポルタ村の村長にニコラを解放してもらう
⓫炭焼き小屋でテオに覚え書きを返す
⓬北の洞窟の酒樽が壊されているのを見つける
⓭港のブレンダから船がくるという知らせを聞く
⓮2つの村の村長にあいさつをしてくる
⓯港で水夫と話す
⓰貴族の別荘で従者マーティと話す
⓱北の洞窟で貴族の息子たちを助ける
⓲洞窟の奥の扉を確認
⓳ポルタ村のトマじいさんと話す
⓴村長たちから"カスタの杖""ポルタのカギ"を入手
㉑北の洞窟の扉を開ける
㉒ボス戦

序章 逃亡・さいはての島

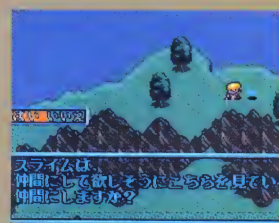
Ⓐイクティア港
Ⓑカスタ村
Ⓒポルタ村
Ⓓ貴族の別荘
Ⓔ炭焼き小屋
Ⓕ北の洞窟

❸〜❺落とし物はどこ?

頼まれた髪飾りは、洞窟にはない。酒樽を見つけて、宝箱の中身を回収したら、さっさと帰ろう。

◀洞窟でなくしたというのは、気のせいだったというのだ。

スライムを仲間にできるぞ!

北の山地のさらに北側にまわりこむと、1匹だけ青いスライムがいる。殺さずに話しかければ、仲間になってくれるぞ。

▲名前も数種類の中から選べる。ひとりきりのアリオスにはうれしい。

⓱北の洞窟にとり残された人々を救出

ピクニックに行ったきり帰ってこない貴族の息子たちは、北の洞窟のあちこちに隠れている。話しかけるとアリオスのあとについてくるので、テオの待っている入り口のところまで誘導してやればOK。途中ではぐれてしまわないように注意しよう。

▲おもしろ半分で洞窟探検なんかに行ったばかりに…。

▲宝箱の後ろに隠れていたりするので、よく注意しよう。

BOSS ヴォーミット

2パターンの攻撃は、口もとの炎の形をよく見れば、どちらがくるか予測できる。あとは攻撃をよけながらタメ攻撃をたたき込むだけだ。

▼クロスする炎は、これくらいの距離でかわせるぞ。

❶港でリュコスと間違えられる
❷港の酒場にいるヴォルフと話す
❸ミゼール村の村長の家でヴォルフを待つ
❹夜、教会の裏でヴォルフと話す
→ヴォルフ＝リュコスが捕まる
❺ビカラと話す
❻港の水夫と話す
→船でクロロス村へ
❼絶望の洞窟でダイモスを発見
❽港の牢屋のリュコス(?)と話す
❾ミゼール村でリュコスがパーティに加わる
❿クロロス村の教会でシスター・マチアを見つける
⓫北の森の広場で精霊を呼び出す
→ダイモスがパーティに加わる
⓬ボス戦

第1章 再会、そしてめぐり逢い

Ⓐドクサ港
Ⓑクロロス村
Ⓒミゼール村
Ⓓ北の森の広場
Ⓔ絶望の洞窟

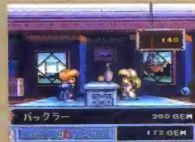
❼絶望の洞窟のトラップ

崖の向こう側にスイッチがあるけど、どうやって押すのか？　ここは球体からの攻撃を誘導して、スイッチに当てなければ進めないのだ。

◀▲絶望の洞窟には、このトラップのほかに隠し通路などもある。床のタイルで、隠し通路の位置がわかるぞ。

▲うまくスイッチを作動させれば、透明な橋がかかって渡れるようになる。弾も止まるので安心だ。

アイテムは高く売ろう!

買い取り価格を決めるルーレットは、最低価格から最高価格まで高速で上がっていくので、目押しで最高価格を当てることも可能。何度も挑戦して、高く売ろう。

▲最高値なら、価格が黄色い数字で表示される。

⓫森の精霊を呼び出す

北の森の広場のまわりにいるモンスターをすべて退治しないと、精霊は呼び出せないぞ。

シスター・マチア
アリオスさま。
まだ、近くに邪悪な気配を感じますわ。

◀このあたりのモンスターは、地下に隠れていることも。よく探そう。

BOSS メイドープル

足場の上にいるときに、スライディングで真下に入って攻撃しよう。下に下りてきたときは、着地をねらって攻撃すればイイのだ。

▲真下には攻撃してこないので安全。

◀ヤツがジャンプしたら、着地前に攻撃だ。

❶スーリの宿屋でヒルダと話す
↓
❷採掘場で"ギウダ"を入手
↓
❸スーリの宿屋でヒルダにギウダを渡す
↓
❹川岸にいる発明家クリフと話す
↓
❺採掘場でギウダを採ってくる
↓
❻川岸にあるクリフの機械でサンジュ村へ
↓
❼マクリア城でゼナ将軍と話す
↓
❽マクリア城で書記官バートと話す
↓
❾ラパンの宿屋で役人ラスターと話す
↓
❿マクリア城で書記官バートと話す
↓
⓫サンジュ村の人夫頭ギイと話す
↓
⓬マクリア城でバートから橋の修理命令書を受け取る
↓
⓭サンジュ村でギイに命令書を渡す
↓
⓮ラパンの宿屋でラスターと話す
→ダイモス、リュコスと合流
↓
⓯サンジュ村のマイム村長を訪ねる
↓
⓰マクリア城でゼナ将軍と話す
↓
⓱グリコス港で貴婦人を助ける
↓
⓲マクリア城でゼナ将軍と話す
↓
⓳サンジュ村の村長に紹介状をもらう
↓
⓴マクリア城のモレノ宰相に紹介状を渡す
→カコースに王子が誘拐されたという知らせがとどく
↓
㉑マクリア城でバートからハルカス洞窟のカギを受け取る
↓
㉒ハルカス洞窟の扉を開ける
↓
㉓洞窟の中でスイッチの仕掛けを解く
↓
㉔ボス戦

第2章 勝利・しかしその時…

Ⓐスーリの宿屋
Ⓑ採掘場
Ⓒ川岸
Ⓓマクリア城
Ⓔサンジュ村
Ⓕラパンの宿屋
Ⓖグリコス港
Ⓗハルカス洞窟

❷ギウダ入手

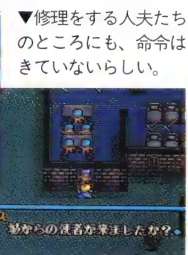
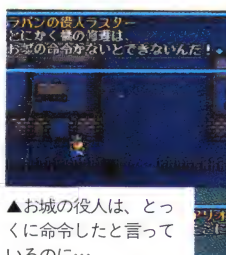
スーリの宿屋についたら、まずはヒルダからの依頼を受けよう。ギウダを採ってくれば、お礼に500GEMもらえるぞ。

◀採掘場のいちばん奥まで、もう一度採りにくることになる。

❼～⓮ルートル川に橋を

橋を修理してもらうために、あっちへこっちへと使いっ走り状態のアリオス。ダイモスたちと合流するため、ここはガマンだ。

▼修理をする人夫たちのところにも、命令はきていないらしい。

▲お城の役人は、とっくに命令したと言っているのに…。

㉓スイッチの仕掛の解き方

ハルカス洞窟にある扉を開くためのスイッチは、押してから戻る時間が長い順にスイッチを押すと開くんだ。具体的には、左上のスイッチから、反時計回りに押し、最後に中央のスイッチを押すんだ。

◀▲なかなか気づかないこの仕掛けの解き方。これで完璧。

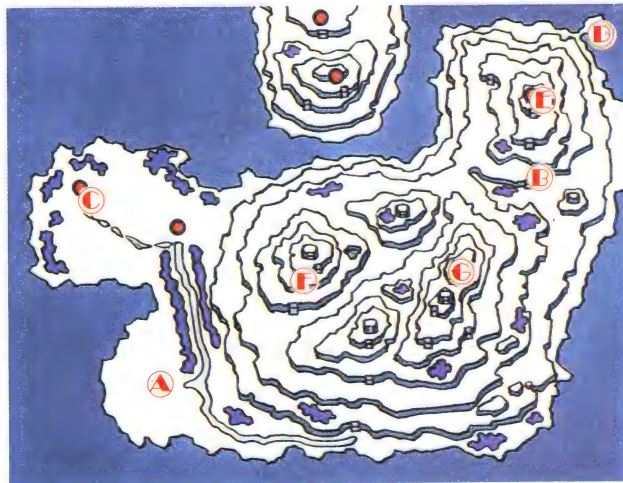
BOSS カコース

巨大な剣を振り上げて、地面を走る衝撃波で攻撃してくる。剣が振り下ろされる前に、ヤツのふところに入りこんで攻撃すればＯＫだ。

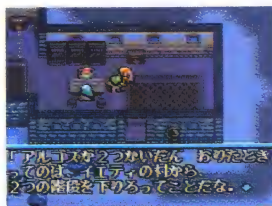
▼これくらい近づけば、ヤツの剣は当たらないのだ。

❶ビスキオ村の各家の様子を見る
❷ビスキオ村の村長と話す
❸山道をふさいでいる岩を確認
❹ビスキオ村の村長からカラスじいさんのことを聞く
❺カラスじいさんの小屋に行って話す
❻ビスキオ村の村長と話す
❼ビスキオ村のユリアと話す
❽ビスキオ村のチコとチッタの家で母親と話す
❾山の中でおもちゃ箱から"伸びきったバネ"を入手
❿カラスじいさんの小屋で伸びきったバネを渡す
⓫部の北の広場から"壊れたマント留め"を取ってくる
⓬カラスじいさんの小屋で壊れたマント留めを渡す
⓭イエティの村でイエティの長老と話す
⓮ビスキオ村でチコとチッタの母親と話す
⓯おもちゃ箱を調べて"ひみつきちのいきかた"を見つける
⓰ビスキオ村の村長の家にいるリュコスに暗号の謎を解いてもらう
⓱秘密基地＝プリズム氷洞でピュラーと出会う
⓲ビスキオ村の村長の家にいるリュコスと話す
⓳プリズム氷洞でピュラーと話す
⓴カラスじいさんの小屋にいるリュコスと話す
㉑プリズム氷洞の扉を開ける
㉒プリズム氷洞の中の子供たちと話す
㉓カラスじいさんの小屋にいるリュコスと話す
㉔ビスキオ村長から"ビスキオの覚え書き"を借りる
㉕プリズム氷洞のピュラーにビスキオの覚え書きを渡す
㉖ピュラーの言うとおりに6つのプリズムを設置する
・イエティの村のある峰
・ボラース氷洞のある峰
・上の設置場所のすぐ南にある峰
・いちばん南の峰
・プリズム氷洞の北東にある峰
・プリズム氷洞のある峰のてっぺん
㉗プリズム氷洞のピュラーと話す
㉘ビスキオ村の村長の家でリュコスをパーティに加える
㉙ボラース氷洞でダイモスたちと話す
㉚カラスじいさんの小屋でアルゴスをパーティに加える
㉛アルゴスの力でボラース氷洞の氷柱を突破
㉜ボラース氷洞のトゲの仕掛けを抜けてチコを救出
㉝ボス戦

第3章 異変・黒い光

Ⓐビスキオ村
Ⓑ山道の岩
Ⓒカラスじいさんの小屋
Ⓓ山の北の広場
Ⓔイエティの村
Ⓕプリズム氷洞
Ⓖボラース氷洞

⑯暗号の謎の解読

チコのおもちゃ箱から見つかる、秘密基地への行き方を示した難解な暗号は、リュコスに相談すれば一発で謎を解いてくれる。たとえ自力で秘密基地を見つけても、リュコスの話を聞いていないとイベントが起こらないのでムダなのだ。

アルゴスが2つかいたん　おりたとき、ってのは、イエティの村から、2つの階段を下りろってことだな。

▲この章での謎解きは、リュコスに相談することがポイントなのだ。

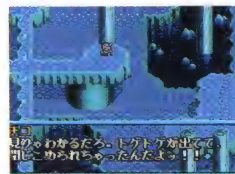
㉖プリズムの設置

ピュラーの言うことをよく聞いて、プリズムを設置場所に置いてくれれば、あとは奪われたプリズムを取り返すだけだ！

あとはあたしに任せて。あなたは、一刻も早く、本物のプリズムを取り戻して。

◀最後のプリズムを設置したら、ピュラーに報告するのを忘れずに。

㉜トゲの仕掛けを突破！

ここの仕掛けはタイミング勝負なので、コツをつかめないとかなりハマる。トゲの出入りするリズムを読んで、確実にひとつずつ越えていこう。失敗すると、イッキに戻されてしまうぞ。

▲方向キーをチョンチョンと入れる感じでやってみよう。

魔法が使えない！

クレーネの石による魔法の力を奪われた人々は、通常の生活にも不自由している。このことはストーリー上でも重要なポイントになっている。

BOSS グラキエフ

雷と炎を交互に降らせてくるが、攻撃をよけるのはそれほど難しくない。上空に浮いているので、ジャンプしてタメ攻撃を確実に当てよう。

▲ここなら炎は当たらない。

◀3発めの雷だけジャンプでかわせばいい。

最終決戦迫る!!

V2（ヴィクトリーツー）アサルトガンダム出撃

★V2アサルトガンダム、TV登場は3月18日!!

●「機動戦士Vガンダム」テレビ朝日系で好評放送中！

TOP SECRET

V2（ヴィクトリーツー）ガンダム強化計画始動!!

原理的には亜光速の速度を得ることも可能なミノフスキードライブを搭載した初の実戦型M.S（モビルスーツ）V2ガンダム。そのV2に強襲作戦時に有効な各種オプションを搭載したのがV2アサルトガンダムである。携行する2分割のメガビームライフルは、Vダッシュのそれに比較して2倍＋αの威力を有し、メガビームシールドは、バリア・ビットの射出／コントロールによって広範囲のシールド面を展開できる。機体は主にビーム兵器に対する生存性に主眼が置かれ、ビームを偏向させ一種のバリア空間を形成するＩフィールド発生器を両肩に内臓。また機体各所の金色の装甲は、ビーム兵器の衝撃に対し、蒸発して本体を保護する対ビーム用リアクティブアーマーである。

●対ビーム兵器用フィールド発生器
●バリア・ビット装備シールド
●ヴェスバー
●メガビームライフル
●対ビーム兵器特殊コーティングアーマー

■トップファイター（コアファイター＋トップリム）

■LM314V24 V2（ヴィクトリーツー）アサルトガンダム（汎用型変形タイプ）
1/100scale HG〈完全変形〉…NEW 1月発売¥1,800

目覚めよ魔獣たち!!
真の敵、神を喰らいつくせ!!

Vol.7

魔獣戦線
ヴァルツァーの紋章

ハイパービーストストーリー
読者参加MAIL・RPG

STAFF●オリジナルストーリー原案／安藤　真　●ノベル／新木　伸
●イラスト／佐嶋真実（RED）　●ゲームストーリー／中村泰宏
●システムプログラム／REAL　●レイアウト／風間芳子

★ついに神の軍団と遭遇したラグたち魔獣軍。彼らの歩む先に待ち受けるのは、「はたして栄光か、死か!?」

I

遠く——。

魔獣の目をもってしても見通せないほどの彼方に、巨大な悪意の塊が渦巻いていた。

ラグは丘の上に立ち、西の方角を見つめていた。目に映るのは近づいてきた冬に、葉を落としはじめた雑木林だけだ。

しかし心の目は、数千キロも離れたところに確固として存在する黒いエネルギーを捉えていた。目で見たときにはまばゆいほどに光り輝いていたはずなのに、心の目を通すとなぜか黒く感じられるのだ。

その黒い大渦の近くに、ゆっくりと動く小さな色彩が無数に存在していた。揺らめく青、燃えるような赤、際立った緑——。

大きさも輝きもまちまちだが、すべてが黒い渦に向かってじりじりと近づいている。

それはすべて、魔獣たちだった。

執拗に追撃してくる天使たちをかわし、あるいは身を潜め、悪夢のような敵地から生還してから、すでに数日が経過している。

広大な土地に広がっていた数千体の魔獣たちは、疲弊しきったラグたちとすれ違うように、一斉に西に向かって動きはじめていた。

ラグの金色の体毛が、風にそよぐようにざわめいた。すぐとなりの空間に、目に見えない歪みが生じる。

ねじれた空間が元に戻ったときには、黒いドレスをまとったアレトゥーサが立っていた。

いつもの心の底まで見通すような鋭い眼差しでラグを見上げる。魔獣の姿でいるラグを値踏みでもしているような、そんな顔つきだ。

「姉さまの意識が戻ったわ。それから——」

いったん言葉を区切り、低い声で続ける。

「魔獣たちとは、もう接触したの？」

「いや、まだだ。しかしそんなに先のことじゃない」

ラグはアレトゥーサの体に手を伸ばし、ひょいと片手で持ちあげた。

そのまま顔の高さまで持ってくる。

「少しやつれたな。だいじょうぶか？」

「こんなときに倒れてなんかいられないわよ」

アレトゥーサはぷいっと横を向いた。ラグの手のひらに収まった小さなお尻が、居心地悪そうにもじもじと動く。

「ラグー！」

ロコの声が頭上から聞こえた。わずかに遅れて、空気の塊が振りかかってくる。

翼を忙しくはためかせて、ロコは数メートルほどの高さに止まっていた。うらめしそうな目で、アレトゥーサをにらみつける。

「ソコどかナイと、食べちゃウぞ！」

「いわれなくたって、どいてやるわよ」

言い捨てて飛びおりたアレトゥーサのかわりに、ロコが腕の上に舞い降りてくる。

「ちゃンとみンナに伝えてきタヨ。——〝来イ〟って。ティヌでショ、ルパッツでショ、ケイグにデグロス——」

目を見開いて呆然と立ちすくむアレトゥーサに、ラグは言った。

「話があるから呼んだ。オレが見てきたものを奴らに語りたい」

「あんた相手が何だかわかってるの？　《列強》なのよ！　それを呼びつけるなんて……」

「今度の敵は、いままでの妖獣たちのように力押しで勝てる相手じゃない」

「話を聞いてるの!?　《列強》の怒りをかったら何が起きるかわかりゃしないんだから！」

〈これまでのストーリー〉　神の軍団と魔族、両種族が激突したかつての大神魔戦争により地球の生態系は一変した。それまで地上を支配していた人類は一部を除き、ほとんどが死滅。その地位は妖獣にとって代わられた。主人公ラグは、その不透明なる時代に生まれた。平穏な少年時代は駆け足で過ぎ去り、魔獣の血を引く彼の運命はシグレアと出会った瞬間から大きく動きだす。今、幾多の経験を血肉とした彼は、強力なる魔獣として立つ。真の敵である神と邂逅したラグは、魔獣軍という組織を考えるようになるが……。

登場人物

ラグ

17歳。魔獣としての資質を備えながらも人間として生きてきた少年。自らの研鑽に目覚め、魔獣軍の中でもトップクラスの能力を持つにいたっている。

「そのときは、オレがどうにかする」
「デも……ベッツとか、西に走って行っちゃっタから、きっと来なイヨ」
「全員が来なくたってかまわないさ」
　ラグとロコの会話を聞いていたアレトゥーサが、ぽつりとつぶやいた。
「あんたいったい……何を考えているのよ？」
　ラグはアレトゥーサの頭を、くしゃりと撫でた。
「あいつが滅ぼしたがってるのは、人も魔獣も動物も草木も、とにかく全部なんだ。少なくとも、オレにはそう思えた」
「……西の果てに封じられていたのは、いったい何だったの？」
「お前は知ってるんじゃないのか？　オレはやつの正体なんか、どうでもいいんだ。わかってるのは、あれは敵だってことだ。——オレたちすべてのな」
　ラグは顔を上げた。
　肩に乗っているロコも、街のある方角に顔を向ける。
「やだ、ほんとに《列強》が来ちゃった……」
「行くぞ」
　アレトゥーサを抱きあげて、ラグは歩きはじめた。

Ⅱ

　2体の《列強》を前にして、ジークはどうしていいかわからずにいた。数メートルの距離を隔てたところにいる《列強》たちは、近づいた彼のことを見ようともせず、じっと立ちつくしている。
　人の女のような姿をした細身の魔獣と、巨大なサソリのような甲殻獣——数百年もの永きにわたって語り継がれてきた伝説が真実であるならば、銀翅族の始祖であるティヌと、《地中の王》デグロスであるはずだ。
《列強》がなぜ街にやってきたのか、皆目見当がつかなかった。200年を生きた長老たちが伝える口伝でも、《列強》たちが街を訪れるなどという出来事は起きたためしがない。
　ジークはこのあいだの遠征で、惜しくも選にもれていた。選ばれたのは小隊をおさめる長ばかりで、彼らはシェラひとりを除いて誰も戻ってこなかった。そのシェラも、いまは動ける状態にない。
　街に残った若い剣士たちの中で、ジークは一歩だけ抜きん出ていた。
　彼がやらねばならないのだ。
「……ら、来訪の目的をどうぞ」
　こめかみを汗が伝い落ちていった。
　魔獣たちはジークの言葉が聞こえていないかのように、あらぬほうを向いたままだ。
「目的を、どうぞ」
　言いながら、ジークは腰に下げた剣の柄にゆっくりと手をやった。背後で仲間たちが息をのむ気配が伝わってくる。
　いままで無反応だったティヌが、すっとジークに向いた。魔獣とはいえ、愁いを秘めた美しい顔に見据えられ、まだ17歳の少年の胸はどきりと高鳴った。
「やめておきなさい。私たちはつまらない戦いはしない主義よ」
　ジークの目には、ティヌがかすかに微笑んだように見えた。
「……ここへは、なぜ？」
「ラグって奴に呼ばれてきたのさ」
　ジークは振り返った。
　背後に人間の娘が立っていた。歳の頃はジークとたいして違わない。剣を所持しているところをみると、魔剣士だろうか——？
　ジークの記憶の中にあった顔と、目のまえの日に焼けた顔が結びつくのには、かなりの時間がかかった。
「カーナ様……？　生きていらっしゃったのですか!?」
「生きてちゃ悪いかい？　もうここに戻ってくるつもりはなかったんだけどね」
　娘はそう言って、にっと笑った。
　背後に気配を感じて、ジークは再び振り返った。そこに立っていた青い毛並みの魔獣を見て、思わずつぶやきをもらす。
「流星の、青牙……」
　その魔獣は近くにいるティヌたちにちらりと視線を送った。ティヌとデグロスも青牙を横目で見る。《列強》たちの挨拶は、それで終わったようだった。
「んで、ラグって奴はどこにいるんだい？　人をわざわざ呼びつけておいて留守にするなんて失礼な奴だね」

Staff's Message
佐嶋真実
ゲームステージの戦果報告では前回、今回と女の子系の魔獣が続きましたねー。絵にする側としても毎回次はどの魔獣が1位になるのかけっこう楽しみにしてます。せっかく勝ち抜いてきた魔獣なんだからできるだけ格好よく描きたいと思ってるんですがどうでしょ？

登場人物

シグレア

魔族の中の人間を束ねるリーダー。代々リーダーを務めてきた家系の長女で、強力な魔力を秘めている。ラグとは記憶をなくした状態で出会った。

「ラグ殿は……」

広場を取りかこむようになった人々の輪が、ゆっくりと割れてゆくのが見えた。

ラグと、その肩に乗ったアレトゥーサの姿を見て、ジークはほっと安堵の息をもらした。

Ⅲ

「なによ、3体だけしか来てないじゃない」

ラグの耳元でアレトゥーサがぼやいた。

「あの娘を入れれば……。4、だな」

青牙と並んで立つ魔剣士を見て、アレトゥーサの顔色が変わる。

「……カーナ」

「それから、もう1体だ」

ラグは西の空を見上げた。赤い魔獣がゆっくりと飛来してくるところだった。

赤魔狼が広場に舞い降り、大きな翼を体内にしまってから、ラグは4体の《列強》たちに口を開いた。

「前置きはなしだ。本題から入らせてもらう」

言葉を継ごうとしたラグを、ティヌが片手をあげて制した。

「なんだ？」

「そのまえに、お前が話をするに足るだけの魔獣かどうか……。試させてもらいたい」

「その必要を認める」

地面の近くから、デグロス も同意を示す。

「そうだね。何者か知らないけど、あんたちょっと偉そうだよ」

Staff's Message
中村泰宏

今回用の予言です■見知らぬ者は、最初に水の上に姿を現す／その者たち個々の力は、恐るるに足りず／けれど、あなどることなかれ／数が揃いし時、彼らの真の力を見るであろう／細かき光に照らされることを望む者たちよ／汝らは特に注意するがよい。

ラグは青牙に付き従っていた娘に、ちらりと目を向けた。
「いいから、カーナ……」
隣にいるアレトゥーサが、カーナと呼ばれたその娘の手を引いている。
ラグは《列強》たちに向きなおった。
「いいだろう。……で、誰がやるんだ？」
「私と、奴だ」
赤魔狼と青牙はその場から動かなかった。前に出たのはティヌとデグロスの２体だ。
「ここじゃ戦えない。――場所を移そう」
ラグは跳躍するために下半身に力を溜めた。
「その必要はない」
「なに？」
ティヌの言葉の意味を考える暇もなく、足元からデグロスが襲いかかってきた。

Ⅳ

「くそっ！」
地中に潜ったデグロスは、広場に敷き詰められた石畳の下から長大な尾でラグを刺し貫こうと、鋭い攻撃を繰りかえしてきていた。
土砂を吹きあげて伸びてくる尾を、体をひねってかわす。それでも大人の頭ほどもある石が、無数の飛礫となってラグの体に打ちつけられる。
引きもどされた尾にわずかに遅れて突きこんだ腕は、何の手応えも得られなかった。
石畳の下で巨大な体が動いた。
盛りあがった石畳が、狼が駆けるほどの速さで遠ざかってゆく。
それは広場の端を越え、建ち並ぶ建物の下に潜りこんでいった。地下を通られた家が一瞬宙に浮き、それから崩れ落ちてゆく。
視界の外で、家の崩れる音が横に動いてゆく。デグロスはラグを中心に円弧を描くような動きをしているようだ。
ティヌは攻撃を仕掛けるわけでもなく、空中にあがってラグとデグロスの戦いを見守っている。
「こんな街中で！　いったい何のつもりだ!?」
ラグは周囲に素早く目を走らせた。

Staff's Message
新木　伸
明けましておめでとうございます……て、ちょっと遅いですね。もしかしたら今年は飛躍の年になるのではないかと、ひそかに思っている今日この頃。単行本の上巻がもうすぐ出ます。２月10日です。佐嶋さんのイラストがこれまたグーで、ぼかぁ幸せっす（笑）。

広場を取り巻いていた人々は、すでに視界からいなくなっている。アレトゥーサがうまくやっているようだ。
遠くから聞こえていた音が、ふっと止んだ。
自分の鼓動が聞こえるほどの静寂が、周囲に訪れる。
ラグはデグロスの居場所を掴もうと、周囲に気を向けた。しかし大量の土砂が邪魔をしているのか、感知することができない。
足元から伸びあがってきたデグロスの尾がひと振りされ、ラグの体は数メートルも飛ばされた。
「くそっ！」
ラグは立ち上がり、空に向かって大きく跳躍した。
その目の前にティヌが出現する。たおやかな腕が、かすむほどの速さで振るわれた。
衝撃に全身が軋む。
まるで正反対の方向に弾き飛ばされ、何か脆くて崩れやすいものに背中から突っこんでいった。石や木の破片が、ばらばらと振りかかってくる。
「ラグ！」
瓦礫を跳ねのけて身を起こしたラグは、聞き慣れた声に横を向いた。
ジークに支えられて、シグレアが立っていた。乱れた髪もそのままに、寝巻きの上にガウンをまとっている。
ここが長の館の近くであることに、ラグはいまさらながら気づいた。
「早く避難しろ！」
「こんなところで戦わないで、街の外に行ってください！」
「さっきからやってる！　あいつらが行かせてくれないんだ！」
そう叫んで、ラグは瓦礫の中から体を引き抜いた。近くに見える時計塔を目印にして、街を抜ける最短の方角を見つける。
銀色の羽を震わせて、ラグの眼前にティヌが舞い降りてきた。
「――行かせぬ。お前はここで戦うのだ」
デグロスも地下から姿を現す。
「なぜだ！　なぜ街中で戦う必要がある!?」
ふっと、ティヌが笑った。
「お前がもっとも苦手とする場所を選んだつもりだが、やはりそうだったらしいな」
「じつに興味深い習性だ。なぜゆえか理由はわからんが、ティヌ、確かにお前の言うとおりであったな」
デグロスは額の触手を動かした。半透明の皮膜の中にある目が、くるりと動いてラグを見つめた。
「しかしその習性が、何か戦いの役に立つのか？」
「試してみればわかることだ」
ティヌが答えた。
デグロスが再び地中に潜る。土を跳ねあげながら、ラグに向かって一直線に走ってくる。
地中から突き出てくる尾をかわしたラグの目に、大きく息を吸いこんでいるティヌの姿が映った。
「ハァッ――」
ティヌの口から、形を持たない衝撃波がほとばしり出た。
戦いの中で加速されたラグの感覚は、その目に見えないエネルギーが近づいてくる経過を捉えていた。
避けようと思えば、できないことはない。
だが動くわけにはいかなかった。ティヌとラグを結ぶ軸線の延長上には、シグレアたちがいるのだ。
全身がちぎれそうになるほどの衝撃がラグを襲った。聴覚が消し飛び、何も聞こえなくなる。全身が痺れたように、体から感覚がなくなってゆく。
懸命に手足を動かし、ラグはかろうじて立ちあがった。目に流れこん

Staff's Message
安藤　真
趣味でやっていたプロレスの試合中に骨折してしまいました（笑・マジよ）。なんてことは関係なく連載も2年目に突入。さらにドラマチックな神話にしたいなあ、と考えています。それにしても、佐嶋さんのイラストってかっこいいよねえ。

だ血によって赤く染まった視界の中で、シグレアが何か叫んでいるのが見える。
ラグは頭を振った。物理的な衝撃以外に、感覚を狂わす力が働いているようだった。普段ならほとんど一瞬で回復するダメージが、なかなか元に戻らない。
ずんと、ラグの腹に何かが突き刺さった。
デグロスの鋭い尾だ。腹部を貫通して背中まで抜けている。のろのろと伸ばした手をすり抜け、尾は地中へと引きもどされていった。
激痛に抗することができず、ラグはがくりと膝をついた。
「ラグ！」
ようやく戻ってきた聴覚が、シグレアの悲鳴を拾いあげる。
声の聞こえてくるほうに片手を振ってみせ、ラグはゆっくりと立ち上がった。
「ほう、まだ立てるのか？」
ティヌが再び息を吸いこむ。
つづけざまに衝撃が襲ってきた。
二度、三度、嵐の中の木の葉のように、ラグの体を衝撃波が激しく揺さぶる。それでもラグは、その場に踏みとどまっていた。
不意に、衝撃がやむ。
青い閃光が、ラグの顔を照らしだしていた。
霞む目に、アレトゥーサの小さな姿が映る。
両腕を前に突きだすようにして、アレトゥーサはラグの前に立ちふさがっていた。
彼女の前に存在する見えない壁のようなものにティヌの衝撃波がぶつかっていた。その境界で、空気が青白く輝いている。
鬼火のように飛びまわる輝きが、刃となってアレトゥーサの体を傷つけてゆく。
血が、ラグの頬に振りかかった。
「やめろぉッ！」
光がやんだ。
ぐらりと傾いたアレトゥーサの体を、ラグは右手で抱き止めた。
両手を使おうとしたのだが、左の腕は肩からちぎれて近くに転がっていた。
ラグの右腕に抱かれたアレトゥーサは、浅く小さな呼吸を繰りかえしていた。鋭い刃物で断ち切られたような黒い布地に、べったりと血がにじんでいる。
「もう、やめだ」
ため息でもつくように、ティヌは大きく息を吐いた。
「惜しいな。それだけの力を持っていながら、お前の人間としての属性がすべてを台無しにしてしまっている」
「まったくその通りだ。評価すべきことは、何もない」
「勝手に、決めつけない…でよ」
アレトゥーサはふらつきながらも自分の足で立ち、２体の魔獣をきっと睨みつけた。
ティヌは無言で背中の羽を広げる。
「ワシはこいつを食っていくことにする」
デグロスが鋏を打ち鳴らした。
「そんなことさせるものですか！」
「逃げるなよ……」
アレトゥーサを脇に押しやり、ラグはティヌに向かって足を踏みだした。
「お前と……あなたと話すことは、もう何もないわ。魔魂となって、しばらく休んでなさい。――おやすみ」
「何がおやすみだ、ばかやろう。このままあいつと戦ったら、魔獣たちは全滅するんだぞ!」
「全滅？　いったい何を――」
「うるせぇ！」
ラグは飛びかかっていった。
ティヌは軽く身をかわし、宙に舞いあがる。
尋常ではないスピードだった。体を向ける一瞬のあいだに、建物の屋根ほどの高さにまで上がっている。
「行かせるか！」
戦闘時に体験する加速感覚がラグに訪れた。引き伸ばされた時間の中で、ラグはティヌに向かって跳躍した。
ティヌの顔に、笑いが浮かぶ。
ラグの手が届こうとする寸前、ティヌの体はぐんと加速した。ふたたびラグの手から遠ざかってゆく。
背中を見せて遠ざかってゆくティヌの姿と、西の果てで光の大渦の中に飛びこんでいった魔獣たちの姿が重なって見えた。
ラグは吠えた。
心の奥から吹きあがった力が、壁のように立ちふさがる何かを突き破る。
そのとたん、世界のすべてが停止した。
何もかもが灰色に見える世界の中で、ラグだけが動いていた。
ティヌに激突し、その勢いのまま後ろにそびえ立つ時計塔に突っこんでゆく。
気づいた時には、ラグはふたたび大地に立っていた。上空から瓦礫が振りかかり、時計塔がゆっくり傾いてゆくのが見える。
時間の流れは、もとに戻っていた。

大きくバランスを崩したティヌが、なかば墜落するようにラグの前に降りてきた。驚いた顔をラグに向けている。胸を覆っていたアーマーが砕け散り、白い乳房と肩が露出している。そのことにも気づいていない。
「高速移動？　それは魔狼たちの能力のはずだが？　——ふむ。じつに興味深い」
デグロスが地中から現れてきた。
ラグの手の中には、透明な皮膜が握られていた。それはみるみるうちに結晶状に硬化し、細かな破片となって砕け散っていった。
「よくも……」
ティヌの瞳が緑色に輝く。
「よくも——私の羽を！　許さん！」
叫びながら突進してくるティヌの体を、ラグは全身で受け止めようとした。しかしいくつかの建物をぶち抜いてもなお、ティヌの暴走は止まらない。
狙っていたように待ちかまえていたデグロスの尾が、ラグの背中を貫いて胸に抜ける。
ラグは血に濡れたデグロスの尾を掴んだ。
伸ばした爪で狂ったように肉を引きむしってくるティヌを無視し、両手でたぐりよせて地中からデグロスの体を引きずり出す。
何本もある足を、手当たりしだいに引きちぎった。失われていた左手は、すでに再生している。
外見からは想像もつかないほどの力で打ちかかってくるティヌの手首を、がっしりと押さえこむ。肉を削られた腕は白い骨が見えていたが、それでもパワーはラグのほうが上だ。
半円を描くように反対側の地面に叩きつけ、背中の２枚の羽をひとまとめにして引き抜く。
振りかかってくる瓦礫は、やがて収まった。
ラグは地面に組み敷いたティヌの上に乗り、細い喉に手をかけていた。
すべての足を失ったデグロスは、逆さになったまま起きあがれずにもがいていた。
不思議な涼やかな色をしたティヌの瞳が、ラグをじっと見つめていた。
「こうやって負けるのは……何百年ぶりね。私を食べるの？　——好きになさい」
「そんなことするものか。……話を聞いてもらうぞ」
「……いいでしょう」
ティヌは言った。

V

半分ほど崩れた酒場の中に、大きなテーブルが持ちこまれていた。
瓦礫の中にいくらでも落ちている石を椅子がわりにして、魔獣たちは静かに座っていた。
ラグは人間の姿になっている。
アレトゥーサも着替えを済ませ、他の者よりも高い椅子にちょこんと腰掛けていた。
半壊した入口の向こうでは、街の人々が復旧作業に取りかかっていた。カーテンの中を覗きこもうとする者たちを、ジークが追いはらって作業に戻らせている。
街を壊されたというのに、人々の顔に悲壮な感じは微塵も感じられない。魔界生まれの人間にとっては、よくある出来事なのだろう。
逞しく生きる人々も、戦いに生きる魔獣たちも、ラグにとってはどちらも同じように好ましかった。
じっと見つめているティヌと、視線があう。
「貴方を魔獣の枠にあてはめようとしたことは、間違いなのかもしれないわね。——話を聞かせてもらいましょう。私たちは六邪星の命で、これから戦線に出向かねばならないの」
「その西の果てで、オレは〝敵〟に出会った」
「〝敵〟とは？」

★死をも恐れぬ魔獣という存在を改めて認識したラグ。六邪星との会見は魔族の未来をどう動かすのか？

ティヌの問いには、シグレアが答えた。
「遙かな昔……人間の記録では千年前に、魔神たちを統べる偉大な存在が戦い、封印した相手です」
「偉大な存在？　──《ヴァーズ》のこと？」
赤魔狼と青牙の耳がぴくりと動いた。
ラグにとっては、初めて耳にする名だ。
「……続けろってさ」
物言わぬ青牙のかわりに、カーナが言う。
「〝敵〟の正体は、おそらく……〝神〟です」
シグレアやアレトゥーサ。人間たちのあいだに重たい沈黙が落ちた。
「はっきり言おう。オレたちは勝てない」
「天使たちの数は、このあいだ姉さまたちが確認してきた時で約３万。でも今はもっと増えているかも……。個体の力は弱い魔獣とほぼ同じ。でもそのすべてがあたしたち人間──魔剣士たちのように、連係して動くそうよ」
「青牙、あんたならわかるだろう。全魔獣の数倍の数の敵が、ひとつになって動くんだ」
「そりゃすごいね」
カーナが人事のように言った。
いままで黙っていたデグロスが、テーブルの下から顔を上げた。
「状況はよくわかった。それでお前は何が言いたいのだ？　要点を言え」
「だから！　いつものような戦いをしていたんじゃ、オレたちは全滅すると言っている！」
ラグは思わず立ちあがっていた。
冷ややかな目をしたティヌと、視線があう。
「それがどうしたというの？」
「なっ⁉」
「相手は強いのでしょう？　それだけわかれば、あとはどうでもいいことよ。久しぶりに充実した戦いができそうね」
「同感だ。妖獣どもとの戦いなど、なんの意味もないからな」
「負けるんだぞ！　１体残らず倒されちまうんだぞ⁉」
鳥の足をかじっていたカーナが言った。
「あんた自分も魔獣のくせに、なんにもわかっちゃいないんだね？　魔獣たちがそんなことを気にするわけないじゃないさ」
食いかけの骨がラグに投げつけられる。
骨は胸で跳ねかえり、服を油で汚した。
「青牙、行こうか。とんだ時間のムダになった。早いとこ先行した連中に追いつかないと」
カーナたちに続き、ティヌとデグロス、そして赤魔狼までもが立ちあがった。
「待て！」
「あなたの力は認めるわ。話も聞いた。決してないがしろにしているわけではないのよ」
ラグの顎を撫でて、ティヌは出ていった。
魔獣たちの背中を見つめつづけていたラグは、やがてどさりと腰を落とした。
「まあ、こうなるとは思っていたけどね」
アレトゥーサはしらけた口調で言った。
「……で、これからどうするの？」
ラグはシグレアを見た。
つらそうに椅子にもたれかかっていたシグレアは、すっと背筋を伸ばした。アレトゥーサに顔を向ける。
「アレサ。私たち人間は、全面的にラグに協力することにします。いいですね？」
「うん」
めずらしく素直に、アレサはうなずいた。
「いイヨー」
「あんたにゃ聞いてないのよ」
「六邪星とかいったか？　この戦いを仕切っているのは？」
「はい」
「オレをそいつらにあわせてくれ」
「それは……いえ、わかりました」
シグレアは言いかけた言葉を飲みこみ、こくりとうなずいた。
「ダメよ！」
ラグはアレトゥーサの顔を見た。
「姉さまはダメ。すこしは体を休めなきゃ。かわりにあたしが連れていってあげる」
ラグに向かって、アレトゥーサが言った。

（５月号に続く）

ヴァルツァーの紋章 ゲーム・ステージ

未知なる生命体『天使』と遭遇!!

各エリアで様々なアクシデントが発生

今ミッションは戦場が広範囲に渡ったため、各部隊は他の部隊とほとんど交わることなく戦うことになった。

北へ向かったルパッツ部隊は、数こそ少なかったが、やや強い妖獣の集団と出会った。前半は相手をなめていた感じがあったものの、すぐに従来の力を発揮し、制圧した。

北西へ向かったケイグ部隊も、ルパッツ部隊とほぼ同じ展開となった。それ相応の犠牲は出たが、期待どおりの働きを見せた。

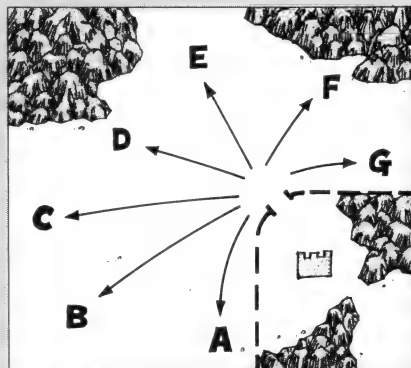
北東へ向かったリュリノス部隊は、中規模の妖獣部隊と遭遇し、これを難なく退けた。だが、戦闘終了後の気を抜いた瞬間に別の妖獣部隊の奇襲を受けてしまった。妖獣をむさぼり喰らっていた魔獣たちは反撃が遅れ、ここで戦死した者も多かった。

ワホーベイ部隊は、壁を偵察しに来ていた妖獣部隊と戦闘に入った。妖獣に対しては圧倒的な強さを見せたが、戦闘中に起こった地割れに多くの魔獣が巻き込まれるはめに……。

壁際を南下したティヌ部隊は、妖獣王ガルゴスを一回り小さくしたような「ミニ妖獣王」のテリトリーに突入。彼らと激戦を繰り広げた。ティヌ部隊の構成員数が多かったことが幸いし、互角に戦えたのは大きい。

南西へ向かったベッツ部隊は、機動力にものをいわせて広範囲を駆け回った。しかし、現れたのは20～30体程度の群ればかり。その後も探索を続けたが、徒労に終わった。

西へと向かったデグロス部隊は、当初、ほとんど妖獣と出会わなかった。だがその後、未知なる生命体『天使』と遭遇！　新しい獲物に襲いかかった魔獣だが、素早く動き、空中から雷撃で攻撃してくる『天使』にかなり苦しめられた。今後のためにも『天使』との戦い方を研究しておく必要があるだろう。

ミッション6作戦マップ

ミッション6結果報告

今回は戦場が7つにわかれていたため、戦果も個別に報告することにしよう。

Aエリアにはミニ妖獣王がいた。ガルゴスより弱いが、妖獣をしっかりと束ねており、統制のとれた行動には手を焼かされた。

Bエリアははずれ。20〜30体の群れを8つほど倒すに留まった。

Cエリアは鬼門となった場所。未知の存在である『天使』の襲撃に対し、よく戦った。だが結果を見る限り、その努力が報われたといえるかどうかは疑問だ。

Dエリアは今までと変わらぬ展開に。今までのミッションより楽だったかもしれない。

Eエリアも同様。妖獣部隊が相手だっただけに、自然体で戦えたようだ。

Fエリアは一戦を終えた後に油断してしまい、危なかった。

Gエリアは偵察部隊を全滅させられなかったことが尾を引いた。2体の妖獣を逃がさなければ本隊が現れることもなかっただろうし、本隊との戦いに夢中になって地割れに飲み込まれることもなかっただろう。

“闘強の間”対戦状況

第1位	ク・ホリン ドゥルイド	獲得パワー 2725Pow

今回1位の座についたのは、なんと2725パワーも獲得したク・ホリン。これが大きくものをいい、今ミッション取得ポイントでも5位という好位置につけている。連続して参加している魔獣が多くなってきたため、今後はこういったおいしい目をみることのできる魔獣が増えることだろう。パワーを取られるのを嫌い、対戦を選択しない魔獣もたくさん出てくる可能性はあるが、ここでの対戦は、ある意味で妖獣や天使と戦うよりも効率がよいため、一気に衰退することはないだろう。仮に参加者が1000体未満になったとしても、心配することはない。対戦専用の魔獣をこちらで用意する準備が整ったからだ。

最後に、質問に対する答えを。「勝った魔獣は負けた魔獣の半分のパワーを得ることができ、負けた魔獣はパワーの半分を奪われてしまう」わけだが、これらのパワーの増減は、本編（ミッション）が始まる前に行われる。

全参加者総数	対戦選択者数	ポイント獲得者数
1766	1471	368

データルーム

今回もまた、武具の相性を読み解いた者が多かった。シャイグがもっとも人気を得たのは、刀帯との相性を考えてのものだろう。チャクラムも相性はよいのだが、数的にはかなり少ない。これは彼の外見が理由なのか、はたまた能力が不安(俊敏度が低い)だったのか……。チャクラムの人気のなさは、こういう部分からもわかる。

● ● ●

染紅の「＋α」は防御力。「速」というキーワードは、俊敏度の高いものという意味。前回の「遅」の正反対だったわけ。

雷破の「＋α」は俊敏度。「3」というキーワードは、◆が3つのパラメータを持つ魔獣という意味。

護刺の「＋α」は俊敏度。「等」というキーワードは、等しいパラメータを持つ魔獣（防御力と俊敏度が共に4のフェキュアなど）を表していた。

種族別参加者数＆武具相性リスト

	種族	参加者数	染	雷	護	刀
1	ドリューク	105	○	○		
2	ギャズ	40		○		
3	フェキュア	180	○		○	
4	ギュラン	202	○		○	
5	ディース	223	○	○		
6	ヒューン	185	○	○	○	
7	ギャリオン	227	○		○	
8	シャイグ	357				○
9	ファスター	54	○	○		
10	スメラニィ	51	○			
11	チャクラム	110				○
12	シャモス	32	○	○		

刀帯の対象魔獣は、⑨〜⑪に縁のなかったシャイグとチャクラムだった。

● ● ●

今ミッションで刀帯を装備したシャイグは298体、同じく刀帯を装備したチャクラムは98体いた。実に400体近くの魔獣が最強の武具を身につけていたことになる。それだけに“闘強の間”での体力の奪い合いもすさまじいものとなったようだ。

次回の活躍に期待!!

運悪く、力を十分に発揮できないまま敗れ去ってしまった最下位クラスの魔獣たちを紹介する。次回のミッションでの奮起を期待し、特製プレゼントを送ることにしよう。暗証番号を一新し、新たな暗黒魂として再起をはかるのもいいだろう。

栄えある1位はフェキュアのレカーシャ・リカス!!

今回もっとも優秀な成績をおさめたのは、ティヌ将軍につき従ってAエリアを行ったレカーシャ・リカスだった。このエリアにはミニ妖獣王ともいえる難敵がいたのだが、これにとどめを刺したことで大きなパワーを得ることに成功したのである。

彼女の勝因は、正直なところ「幸運」という言葉に尽きるだろう。確かに護刺という相性のよい武具を装備していたことや、Aエリアという難所で22体もの妖獣を倒したことは賞賛に値する。しかし、それだけではとても1位などにはなれなかっただろう。ティヌ将軍をはじめとする何十体もの魔獣がミニ妖獣王に挑んでいただけに、誰がとどめを刺すのかまったくわからなかったからだ。しかし、運も実力のうち。恥じることはない。見事な戦いっぷりであった！

それにしても、あれだけいた刀帯を装備したシャイグがトップ10に1体も入っていないのは意外だった。チャクラムは順当に(!?)2体入っているのだが……。これも、選択したエリア、エリア内での戦闘における幸運度（実際にこういうパラメータはないが）、といった運の要素が大きかったのだろう。

「フェキュア＋刀帯」という、相性がよくなかった（効果がまったくなかった）組み合わせながら3位に入賞したアクダマトリオンの運の強さも特筆すべきことがらである。〝闘強の間〟で1500パワー近くを獲得していたとはいえ、パワーアップせずにここまで戦ったのは立派としかいいようがない。

	参加者数	トップキャラ名	プレイヤー名
A	472	レカーシャ・リカス	アルフィード
B	168	ディルナーダ	ゼラード・マックス
C	250	ジェイド	トモヒサ・デュラン
D	140	モンキーなんだよォ	カエルのショウベン
E	181	アクダマトリオン	センゴクマンジマル
F	377	ヒノカグツチ	ルキフェル
G	178	マギィィー	キムラクニヒコ

今ミッション取得パワー トップ10

順位	キャラクター名	プレイヤー名	パワー
1位	レカーシャ・リカス	アルフィード	4172Pow
2位	マギィィー	キムラクニヒコ	4027Pow
3位	アクダマトリオン	センゴクマンジマル	3243Pow
4位	ジェイド	トモヒサ・デュラン	3175Pow
5位	ク・ホリン	ドゥルイド	3071Pow
6位	ヒノカグツチ	ルキフェル	3011Pow
7位	ディルナーダ	ゼラード・マックス	2910Pow
8位	モンキーなんだよォ	カエルのショウベン	2703Pow
9位	ネガティブ・S	キャンバート	2591Pow
10位	B・ウルフマン	ヘンナヤツ	2587Pow

第6回 累積魔獣ランキング表

ここで紹介しているのは、今回のミッションを含めたトータルでの魔獣ランキング。表は左から、順位、プレイヤー名、キャラクター名、種族、アイテム、エリア(選んだ将軍)、対戦選択(○か×か)、戦闘行動、累積パワー、今回取得パワー(対戦＋ミッションの合計)、をそれぞれ表している。種族以下が空欄になっているプレイヤーは、今回不参加の魔獣。表示が小さくてまことに申し訳ない。

[illegible]

ランキング表郵送サービスのお知らせ

希望者に累積魔獣ランキング表（全参加者分）郵送サービスを行っています。希望者は下の宛名用紙に自宅の住所・氏名を黒いペンでていねいに書き、80円切手1枚と共に封筒に入れて下記の住所まで申し込んでください(宛名用紙をコピーしたものでも構いません)。しめ切りは2月末日。3月初旬までには郵送する予定です。なお、参加申請ハガキを同封することだけは絶対にやめてください！

あて先：〒101 東京都千代田区神田神保町2−22−11 カンナビル 電撃PCエンジン編集部 ヴァルツァー魔獣ランク⑥郵送係

〒

様

DM・キッド	SV・キッド	12Pow	ヴェルギース	ジャクリン	12Pow	B・バルバ	A・アリア	11Pow	リュウビ	シュウイチ	11Pow	ラウリー	チェリーベル	11Pow
シャインスパーク	ツジムラホタカ	11Pow	ラフレシア	カーリー	10Pow	ドーロヌサンサンプ	シュレッダー	10Pow	ガザバキジビグズブ	タテワキミフネ	10Pow	アゼリア	ビィ	10Pow

キャラクターメイキング

魔獣を選択せよ!!

諸君らが最初にすべきことは、降臨する魔獣を選ぶことだ。下で紹介している12体の魔獣の中から1体だけを選んでもらいたい。今回のミッション（130ページ参照）の内容をく考え、作戦を遂行するのに適していると思われる魔獣を選ぶように。

なお、ミッションごとに魔獣を変更することもできる。連続参加している者は、前回と異なった魔獣を選んでもらって構わないぞ！

パワーアップアイテムの選択

次はパワーアップアイテムを選ぶ番だ。どれを使ってもよいが、必ずひとつだけ選ぶように。⑨～⑫の武具には、それぞれ相性のよい魔獣（2～9体）が設定されている。諸君が選んだ魔獣と相性がよければプラスに働くが、相性が悪いとまったく効果がないので注意してもらいたい。なお、アイテムも魔獣同様ミッションごとに変更することができるぞ。

ワンポイントアドバイス

スメラニィのパラメータに「？」とあるのは、1体ごとに数値が異なっているからである。同種族であっても、微妙に異なっているわけだ。

なお、◆は6つまでしか書かれていないが、これがMAXなわけではない。アイテムでそれ以上にすることもできるのだ。

パワーアップアイテムは12種類

①活光：活性光により再生力をアップ。毎ターン少しずつ体力を回復。

②藍薬：攻撃力をアップする。どの魔獣にも均等に効果を発揮する。

③銅薬：俊敏度をアップする。どの魔獣にも均等に効果を発揮する。

④鋼薬：防御力をアップする。どの魔獣にも均等に効果を発揮する。

⑤奇魔：ひとつのパラメータを劇的にアップする。アップ幅は武具以上。

⑥風札：これを身につけることで、飛行能力を授かることができる。

⑦疾遊：集中力を高める薬。これを飲むと敵の攻撃をよけやすくなる。

⑧爆光：敵の視界を奪い先制攻撃する。ダメージを与えるものではない。

⑨染紅：相性のよい魔獣（9体）の攻撃力＋αをアップ。キーワードは「G」。

⑩雷破：相性のよい魔獣（6体）の攻撃力＋αをアップ。キーワードは「2」。

⑪護刺：相性のよい魔獣（4体）の防御力＋αをアップ。キーワードは「風」。

⑫刀帯：相性のよい魔獣（2体）の攻撃力＋防御力をアップ。ヒントなし。

これがキミたち暗黒魂が降臨できる12体の魔獣だ！

1 ドリューク
巨大な翼を持つ、3本指の狼男。特殊攻撃は、高空より急降下して敵を襲う「飛狼激降」。

攻撃力	◆◆◆◆◆
防御力	◆◆◆
俊敏度	◆◆
飛行能力	あり

2 ギャズ
全身がウロコに覆われている姿は重戦車を思わせる。特殊攻撃は角で敵を貫く「猛角裂砕」。

攻撃力	◆◆◆◆◆◆
防御力	◆◆◆
俊敏度	◆
飛行能力	なし

3 フェキュア
針のある尾を持つ女性版ケンタウロス。特殊攻撃は毒を持つ尾で敵を刺す「毒刺針爆」。

攻撃力	◆◆
防御力	◆◆◆◆
俊敏度	◆◆◆◆
飛行能力	なし

4 ギュラン
大きな体軀と尻尾を持つ、怪力自慢の竜人。特殊攻撃は炎を吐きつつ迫る「烈炎円布」。

攻撃力	◆◆◆◆◆◆
防御力	◆◆
俊敏度	◆◆
飛行能力	あり

5 ディース
翼を除けば人間の女性と同じ。特殊攻撃は口から指向性の超音波を放つ「奏声滅蛮」。

攻撃力	◆◆
防御力	◆◆◆
俊敏度	◆◆◆◆◆
飛行能力	あり

6 ヒューン
魔力を操れる人類。魔力を増幅する防具を身につけている。特殊攻撃は「魔力攻施」。

攻撃力	◆◆◆
防御力	◆◆◆◆
俊敏度	◆◆◆
飛行能力	なし

7 ギャリオン
黒騎士＋黒いペガサスという2体1組の魔獣。電撃を放つ「雷撃激衝」が特殊攻撃。

攻撃力	◆◆◆◆
防御力	◆◆◆
俊敏度	◆◆
飛行能力	あり

8 シャイグ
鉄壁の防御力を誇るクリスタル製ゴーレム。特殊攻撃はレーザーを発射する「光集烈斬」。

攻撃力	◆◆◆◆
防御力	◆◆◆◆◆
俊敏度	◆
飛行能力	なし

9 ファスター
全身が燃え上がっている炎の虎。特殊攻撃は、自ら敵にぶつかっていく「爆融炎貫」。

攻撃力	◆◆◆
防御力	◆◆
俊敏度	◆◆◆◆◆
飛行能力	なし

10 スメラニィ
知覚機能を備えた無数の細胞で構成されている生物。特殊攻撃は敵を包みこむ「被覆融包」。

攻撃力	◆◆◆◆
防御力	？
俊敏度	？
飛行能力	なし

11 チャクラム
8本の触手を持つ軟体獣。特殊攻撃は、触手を敵に絡みつけ冷気を浴びせる「封体射凍」。

攻撃力	◆◆◆◆◆
防御力	◆◆◆◆
俊敏度	◆
飛行能力	なし

12 シャモス
サソリのような甲殻獣。特殊攻撃は巨大な尻尾を振動させつつ敵を貫く「破尾裂振」。

攻撃力	◆◆◆
防御力	◆◆◆◆◆
俊敏度	◆◆
飛行能力	なし

ヴァルツァーの紋章・ゲームへの参加方法

[１：プレイヤー名登録] プレイヤー名を９文字以内で記入する(本名でもペンネームでもＯＫ)。使用できる文字は、ひらがな[あ～ん]、カタカナ[ア～ン]、英字［Ａ～Ｚ、ａ～ｚ］、アラビア数字［０～９］、空白[　]、中黒[・]、音引き[ー]のみ。漢字や各種記号(＆、！、ー、＝、. など)は使えないので注意すること。１度登録した名前の変更は不可。

[２：暗証番号登録] 好きな４ケタの数字を記入する。他人と同じだとトラブルの元になりかねないので、なるべく個性的なものにしてもらいたい。これも変更は不可。

[３：キャラクター名登録] 魔獣の名前を９文字以内（使用できる文字は［１：プレイヤー名登録］を参照のこと）で記入する。漢字、各種記号は不可。毎回、変更しても構わない。

[４：魔獣選択] 左ページの12種類の魔獣の中から１種類を選び、数字で記入する。

[５：アイテム選択] 左ページの12種類の中から１種類だけを選び、数字で記入する。

[６：戦闘エリア選択] 130ページの作戦会議室を見て、自分の魔獣がどの将軍の下で戦うかを英字で記入する。

[７：対戦選択] 他参加者の魔獣と対戦するかどうかを選択する（詳細は右下欄参照)。対戦する場合は○を、しない場合は×を記入する。どちらも書いてない場合は失格となる。

[８：行動選択] 右の行動内容リストを見て行動を記入する。戦闘は最大４ターンまで行われるので、各ターンにとる行動を順に記入すること。同じ行動を何回とっても構わない。

記入例

誌上RPG 「ヴァルツァーの紋章」参加申請ハガキ

①プレイヤー名登録	デンゲキウキキダ	変更不可
②暗証番号登録	1111	変更不可
③キャラクター名登録	ウキキサイキョウダ	変更可
④魔獣選択	2	
⑤アイテム選択	5	
⑥戦闘エリア選択	B	
⑦対戦選択	○	
⑧行動選択	A B A B	

自由スペース

誌上RPG 「ヴァルツァーの紋章」申請ハガキMEMO

1 プレイヤー名登録		変更不可
2 暗証番号登録		変更不可
3 キャラクター名登録		変更可
4 魔獣選択(1～12)		
5 アイテム選択(1～12)		
6 戦闘エリア選択(A～G)		
7 対戦選択	○ ×	
8 行動選択(重複ＯＫ)	1ターン 2ターン 3ターン 4ターン	

◀ハガキに必要事項を記入し終えたら、同じ内容をここにも必ずメモしておくこと！　次回参加時に困ることになるぞ！

必ず読むこと！

文字はなるべく黒いペンで、ていねいに書くこと。「つ、っ」、「ガ、ザ」、「0、6」など他に似ている文字がある場合は特に注意し、わかりやすく書いてもらいたい。

頭に空白がある名前はプログラムの関係上、詰めて処理される。「　ウキキ」の場合「ウキキ」として処理される。

漢字を使ったり、枠内に2文字(「ヴァ」など）入れている人がいる。注意せよ。

記入ミスがあると不参加扱いとなるぞ。

行動内容リスト

A 接近戦	B 遠隔攻撃
敵に急接近し、牙や爪、身につけている武具などで攻撃する。破壊力は全攻撃中で最高だが、距離をとられると効果が半減してしまうのが欠点。	敵と距離を保ち、スキをついて攻撃する。接近戦狙いの敵に対して特に有効。ただし、特殊攻撃されると、一方的にやられてしまう可能性がある。
C 完全防御	**D 特殊攻撃**
こちらからは一切攻撃をしない。敵の攻撃を耐えることで、次回の攻撃を素早く行えるようにする。ただしある程度のダメージは受ける。	各魔獣が持つ特殊攻撃を実行する。遠隔攻撃には強いが、接近戦には反応速度の面からも不利。なお威力は、魔獣の攻撃力に比例している。

ミッションTOP10と対戦結果1位には賞金をプレゼント！

ポイント獲得TOP10

今ミッション第１位	賞金10000円!!		
2位	賞金8000円!!	3位	賞金7000円!!
4位	賞金6000円!!	5位	賞金5000円!!
6位	賞金4000円!!	7位	賞金3000円!!
8位	賞金2000円!!	9,10位	賞金1000円!!
対戦結果第１位	賞金10000円!!		

累積ランクTOP50に 朗報！

参加経験者は同じプレイヤー名&同じ暗証番号を使用することで、以前のデータを継承することができる(これが「変更不可」の理由)。つまり続けて参加するほど、魔獣がパワーアップしやすくなるというわけだ。累積TOP50に入ったプレイヤーには記念品(現在制作中。もう少し待ってね）をプレゼントするので、これを励みにがんばってもらいたい！

魔獣は妖獣（天使を含む）を倒し、喰うことでやつらの持っているパワーを吸収することができる。もっともパワーを得た魔獣（上位10体）に、左表の賞金を贈ろう！同時に対戦結果１位の魔獣にも本編１位と同額の賞金が贈られるぞ！　ここでいう対戦とは、ゲーム参加者の魔獣どうしが戦うことを意味している。修業の一環ではあるが、勝てば対妖獣戦同様に相手が持っているパワーの50%を奪うことができるし、負ければパワーの50%を失ってしまう。本編（ミッション）にはこの結果に関係なく出場できるので、積極的に参加してほしい！

※しめ切りは2月15日(消印有効)です!!　本誌とじ込みハガキ以外での参加は認められません!!

魔獣による魔獣のための憩いの場

魔獣酒場

魔獣酒場の看板娘、ディースのキャリーで〜す♡ 今月は店内をまたまた改装しました。見開きの2ページでお届けしますね！　そうそう、小説版の発売日は2月10日（木）です。あとちょっとの辛抱ですから、わくわくしながら待っていてくださいねっ！

単行本（上巻）発売直前記念セール開催中っ♡

「オレの大好きなシャイグに刀帯がまわってきた!!　大暴れしてやるぜ!!」〈兵庫県・城鷺竜くん〉しっかりと武具のキーワードが断言されていますねぇ。いえ、実際にその通りだったんですけど……。全体の22%だもんなぁ。

「スメラニィ大増殖、魔獣酒場は阿鼻叫喚！」〈沖縄県・うれのくん〉こちらもキーワードを読み解いた上でのおたよりです。もっとも、スメラニィは思ったより少なかったので、そう混乱はしませんでしたけど（笑）。

▶愛知県・セイナスくん。どぞ！

◀北海道・虹男くん。改装で広くしました！（笑）

「ここ3回、連続で暗証番号を忘れた。今までは紙に書いていたが、毎回なくしてしまうので、前回はMEMO欄に書き込んでおいた。しかし、誤ってちり紙交換に出してしまった。いったい俺はどうすれば……」〈東京都・のりP愛してるよッ！くん〉うーん、こういうこともあるんですね。次回こそ、しっかりと累積参加してくださいね！

今月の一発芸

京都府・森坊丸さん。息が合わないと、かえって弱くなりそう（笑）。でもみんなが喜びそうですネ。

▶茨城県・露水竜くん。根性なくても相性バッチリ。

▼愛知県・じゃんじゃかじゃんくん。今度こそっ!!

「最初のページがカラーになっていた。感動〜!!」〈大分県・ザンスくん〉同様のおたよりをたくさんいただきました。本当に佐嶋先生のイラストってすごくキレイでしたよね！　今後もお楽しみに！

コママンガ広場

▲兵庫県・アネットくん。所詮はパワーアップアイテム、いくら自己主張したところで運命は変わらないのね（笑）。

◀岐阜県・風鈴花山くん。んー、いい話（笑）。いつも分裂と融合を繰り返してたりして。

◀香川県・星の屑くん。えーと…どうフォローしよう（笑）。

▼東京都・水城たまさん。かわいいねー♡

▲神奈川県・ポポメスくん。うーん……（笑）。

▼北海道・マサキくん。今年もよろしくね♡

おすすめメニュー　妖獣肉入りサラダ～妖獣血ドレッシング～

当酒場の料理長、フェキュアのベルだ。今月のおすすめメニューを考えてくれたのは東京都のベガえもんくんだ。ありがとう！　奇魔の薄切りを入れるともっとうまいぞ！

ゲームQ&A

ゲームパートの質問にお答えしま～す！

「ギャリオンは片方だけ死ぬことはあるのですか？　片方だけ死ぬと能力は落ちるのですか？」〈東京都・牧田正臣くん〉他キャラとのバランスの関係もあり、ゲーム中では〝ペガサスと黒騎士を合わせて１体〟という扱いをしています。設定では別々なんだけどね。

「ヤーム一将軍の暗黒魂はどうなったんですか？」〈大阪府・海人くん〉彼は肉体を失ってしまったため、何人もいる将軍候補のひとりに格下げされてしまいました。現在は来る(きた)べき日のためにリハビリ中です(笑)。

「プレイヤー名やキャラクター名に、マンガやゲームのキャラクター名をそのまま使っても構わないでしょうか？」〈岡山県・ポップ・キタムラくん〉こちらから禁止することはありません。でも本当のことをいうと、なるべく控えてもらいたいですね。

「パワーアップアイテムのパラメータのアップ幅はすべて同じなのでしょうか？」〈神奈川県・ホエホエ・ヅガンくん〉すべて異なっています。パワーアップ幅は大きく分けて５レベルあります（少ないほうから①～⑤と表記するね）。藍薬、銅薬、鋼薬は各パラメータに＋②、奇魔は＋⑤、染紅は２種類のパラメータに＋①、雷破は２種類のパラメータに＋②、護刺は２種類のパラメータに＋③、刀帯は２種類のパラメータに＋④、といった感じです。本当のアップ幅はもう少し細かく分かれているんだけど、それは企業秘密なので明かせません。

「ヒューンの特殊攻撃は魔力行使ですか、魔力攻施ですか？」〈佐賀県・イシュタルくん〉魔獣のパワーアップと共に特殊攻撃名も変わったのです。

「累積ランクはいつ頃までやっているの？」〈東京都・源義幸くん〉連載終了までやります(笑)。ちなみに現在は、すでに折り返し地点を過ぎました。今回の結果をもってＴＯＰ50名へのプレゼントを行います。

「こういうデータはどう処理しているんですか？」〈茨城県・ぴいさんくん〉業者の人にデータを入力してもらった後に、パソコン上(某486マシン）で処理しています。

「自由スペースのところに何も書かなくてもいいのですか？」〈大阪府・無敵のぷよらーくん〉構いません。でも、何か書いてくれるとうれしいな！　では、次は５月号でね♡

▶広島県・かんちゅーくん。はやく戻ってね。

◀栃木県・藍菜多夢さん。おちゃめさん♡

▲大阪府・すずめくん。クレイジーキャッツのスーダラ節を知らない人、ごめんなさい！

▶埼玉県・へのへのじじくん。技あり！

◀東京都・鈴木一弘くん。人気者です♡

イラストBOX

▼大阪府・池森智之さん。はたしてスメラニィはどう思っているのでしょう？

▼岡山県・けるるさん。「次回」ってのが(笑)。

▲東京都・山崎圭くん。とてもカッコイイ!!

▼神奈川県・ごくらくまるくん。存在感ありますよね。妖獣のくせにぃ(笑)。

▶石川県・無有くん。全部Dにしたギュラン…。

▼東京都・類家こらんさん。このハサミで切ってもらう度胸、私にはないなぁ。

▲大阪府・空木隼人さん。だんだんと主人公らしくなってきたラグ。今後の展開に要注目です！

ひとことカウンター

★ベルさん、デートしてくれ～〈神奈川県・ぷかぷかくん〉★50位までに入ってやる。まってろ１位のやつ〈兵庫県・ファイナルＺくん〉★そろそろ私の名前も……〈岡山県・ウルフナイトくん〉★はじめてだ～何位になるかな？〈福岡県・うひょくん〉★アイテムに奇魔を選ぶのって、なんだか麻薬に手を出すような感じが……〈栃木県・至幻水くん〉★ティヌ将軍、別名ジャイ◯ン(笑)〈神奈川県・ドラクえもんくん〉★ワホーベイ将軍の静かなじじくさいところがよいです〈秋田県・沙河修枝くん〉★順位が下がっていく～！〈神奈川県・いんちきゲーマーくん〉★今回のキーワードも簡単だったが、自信がないので安全策をとります〈宮城県・Ａ.Ｓ.Ａ.Ｃくん〉★リュリノス将軍のカンに期待してついていきます〈愛知県・ベガくん〉★よーし、負けにいくぞ！……〈大分県・阪急ブレーブス17くん〉★今回はベッツ将軍にすべておまかせする〈京都府・ディーンくん〉★ケイグ将軍、信じているぞ！〈静岡県・ディルくん〉★それが魔獣のいいと・こ・ろ〈静岡県・姐(あなた)くん〉

次回シナリオ・ミッション7

倒すべきは天使! 先手必勝で攻め込め!

西方に天使が出現したため、魔軍は急遽、進路を西へ取ることにした。未知の土地で未知の敵と戦うことになるが、我らが魔族に敗北の文字はないのだ！

3つの拠点のうち、敵本隊がいるのはどこだ？

未知なる生命体である天使と遭遇したことで、魔獣たちは興奮していた。もちろん「新たなる獲物」を見つけたことを喜んでいるのである。だが、それと同時に不安な気持ちも併せ持っていた。もしも六邪星が彼らとの戦闘を望まなかったら……。魔獣は六邪星の命令には逆らえないのだ。

六邪星のひとりが姿を現した。彼は魔獣たちをぐるりと見渡すと、一瞬微笑むような仕草を見せた後、静かに口を開いた。

「今回のミッションでは残念なことに魔水晶（ランザー）を発見できなかった。だが、ある意味ではそれ以上に有力な手掛かりを得たとも言える。そう、我らが『天使』と呼んでいる仇敵との遭遇だ。みなは知らぬかもしれぬが、我ら魔族とやつら天使とは因縁浅からぬ間柄にある。やつらと出会ったからには、妖獣などどうでもよい。やつらを全力で叩き潰すのだ！　ただし、魔水晶（ランザー）探索という本来の目的を忘れてもらっては困るがな……」

魔獣たちの反応を確かめると、六邪星はさらに続けた。

「幸いなことにやつらは今、拠点造りに忙しいようだ。偵察隊が持ち帰った情報から、おおよその位置はわかっている。やつらが準備を整える前に襲撃し、全滅させるのだ！」

魔獣たちは咆哮でこれに応えた！

作戦会議室

×印の位置に天使がいると考えられている。天使が飛行能力を持っていることを考えに入れた上でルートを選ぶこと。

A ケイグ将軍
遠回りになる可能性は高いが、上方向から予定外の天使が襲ってくることも考えられる。私はここを行く！

B ワホーベイ将軍
ここを選ぶ者は水中戦を想定しておくべきだろう。わしも天使を水中へ引きずり込んでやるつもりだ。

C ベッツ将軍
岩場を通って一番上のポイントを目指す。今回ほとんど活躍できなかったので、次回こそ暴れたいものだ。

D ティヌ将軍
飛行能力を持つ者としては、やはりDルートね。空中戦に自信のある人だけついていらっしゃい！

E ルパッツ将軍
森を突っ切った上で、山のポイントを襲撃する。飛行能力を持たないヤツ、遅れるんじゃねーぞ！

F リュリノス将軍
森が切れているなんて、いかにも怪しい。ここで天使どもが何か企んでいる気がする。来るなら来い、だ！

G デグロス将軍
今回のミッションで負傷してしまったため、くやしいが距離が短いGルートを行かせてもらうことにする。

 マップイラスト／はよしど

ジャスティーン

●ジャスティーン誕生〈前編〉

未来からの変態を追い払え!?
はじけるお気楽!
意外とまともなSFアクション!!
ただいま開幕だあ〜い!!

亜妻りあ

1994年
東京——

せれな先輩
すごぉーい!!

あっ
ミカ

日曜日なのに
がんばるねっ

■ごく普通の女子高生せれなの人生が、この16Pで大きくかわるゾ!!

全国大会も
近いからね〜

ところでさ
いま何時？

え〜と…

そろそろ
6時ごろだよ

もう
そんな時間!?

部長さま
今日はこれで
失礼いたします

お先にっ!

あの子も
あれでもう少し…

部活に身をいれて
くれればねぇ〜

♪だあってぇ
今日はぁ
7時っからぁ

女子更衣室

「とび出せＰＣ
大作戦」があるんだ
もぉ────ん♬

う!

誰!?

し〜〜ん…

気のせいか…

あ

え!?

オレの話を
聞いてくれ～っ!!

チカンの話なんか
誰か聞くもんですか!!

じた

ばた

ぷんすか

ちょ ちょっと
待ってくれよ!!

キャ～
!!!

オレはエイジ！
キミに会うためにこの世界に来たんだ!!

キミの名はせれな！
如月せれなだろ！
とにかくオレの話を聞いてくれよっ！

えっ…!?

な…なんであなたが私の名前を知ってるのよ

！

こ これは…

ああ それはね

カメラね

だから違うってゆーのに！

だからチカンなんかじゃないんだってば

ブザマな姿だな
エイジよ

ガ…
ガルグレイ!?

偉大な発明もこの時代では
カメラにしか見えんか…

ということは…

そいつは私がいただく
渡してもらおうか

あなたも
チカンねー!!!!

誰がチカンだ!
誰が!!

さぁ おとなしく
そのユニットを
渡してくれたまえ

とと っ私としたことが
ついカッとなってしまった

ふっ

はっ

し〜ん

なっ…!!

ベー

べ〜だ!

きゃ〜っ!!
ヘンタイ〜〜〜!!

い———から早く
渡さんかーいっ

ふっ…こまった
お嬢さんだ

わなわな

きゃあっっ!

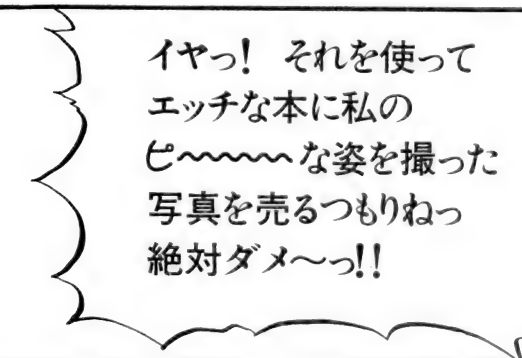
わっ

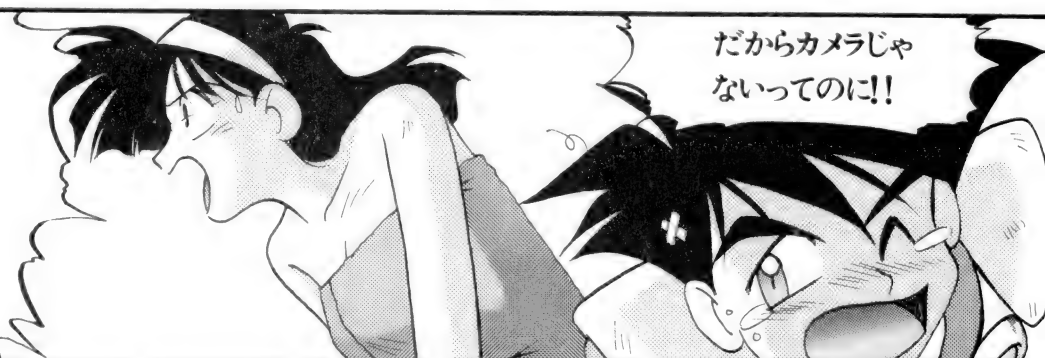
くらえっ
パワーブレイカー!!

ふん…最初から
おとなしく渡していれば
よかったものを

ああっ
カメラが!

いったぁーい!!

ぐえっ

だからカメラじゃ
ないってのに!!

イヤっ! それを使って
エッチな本に私の
ピ〰〰〰な姿を撮った
写真を売るつもりねっ
絶対ダメ〜っ!!

ええいっ
返せと言われて

むぅ

返してよっ!

返せるかっ!!

ぎ

ーっ

い…

あ

まだ誰にも
見せたことないのに…

すっ

許せないわ

かあ

ああ

いやあ――っ!!
このスケベ～～っ!!!!

ばきぃっ

はうっっ!

★この物語はフィクションです。実在の人物・団体・事件などには、いっさい関係ありません。

ぜ〜ったいに
許さないんだから!

う…わっ!

なんだ
この光は!

しめた! ユニットが
せれなの感情に
シンクロしてる!

やったぞ!
万能強化ユニット…

"ジャスティーン"誕生だ!!

あ あれ?

あれ?

なんで私 こんなの着てるのよっ

そんなことも知らんのか!

いいか
そのユニットはな…

チカン撃退専用のスーツさ
ふ～ん そうなの
なっ!!
ウソをつくなぁー!!
そぉかぁ どーりで力がみなぎってくると思ったわ
そこのチカン! 乙女の玉のお肌は高くつくわよっ
カクゴしなさいっ
そうはいくかっ!
くらえっ ソニックバーストぉ!

何ぃ!

ハッ!

私の技を片手で
受け止めただとぉ!?

♪

きゃっっ!

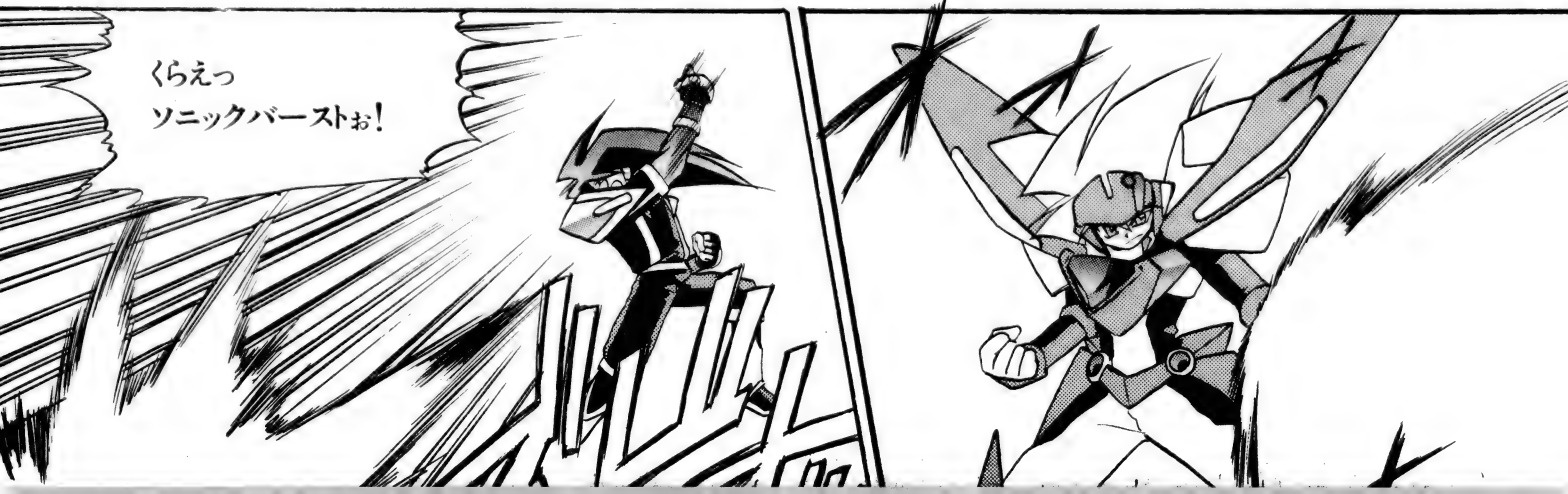
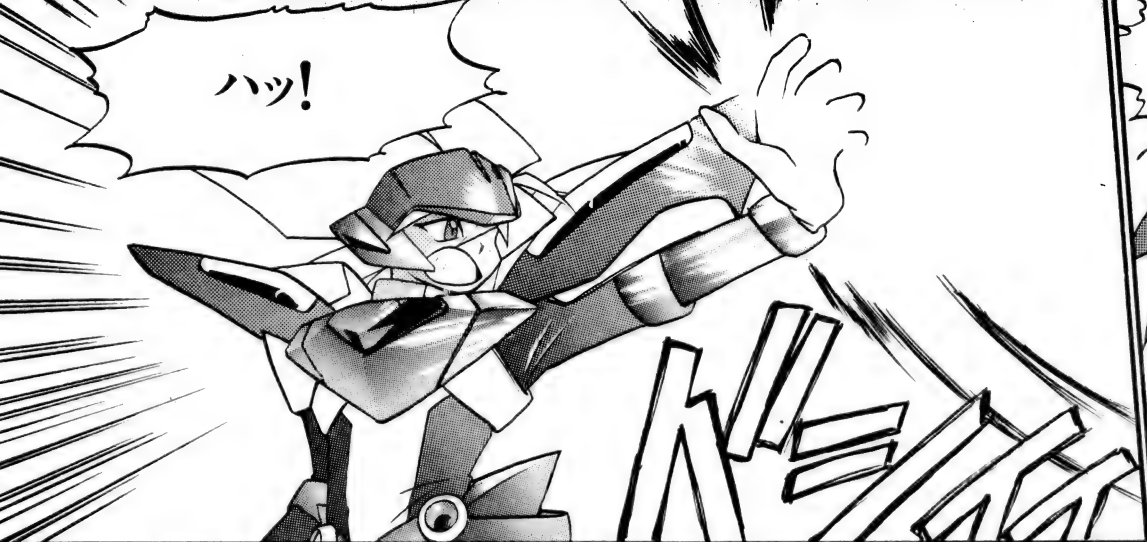
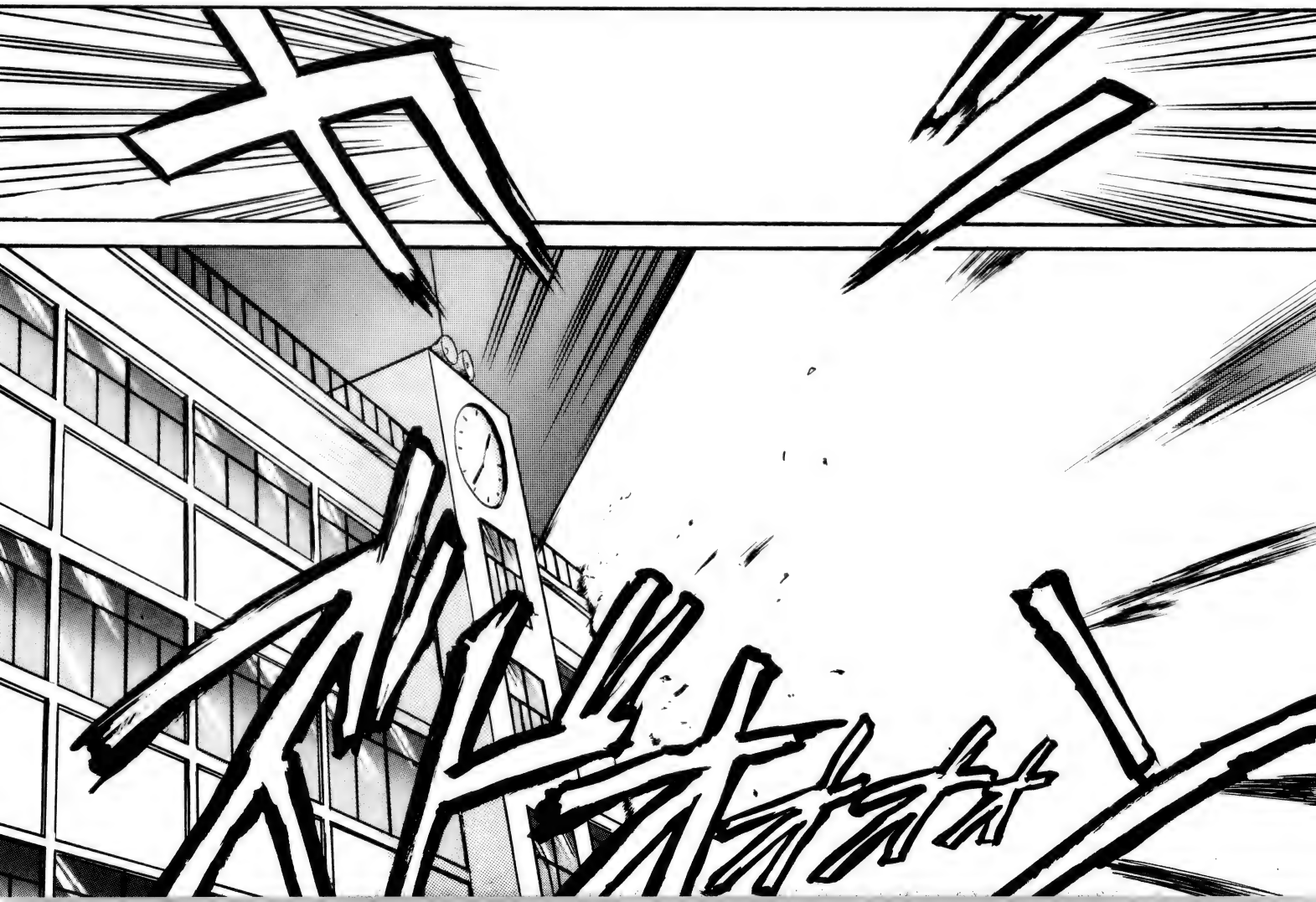
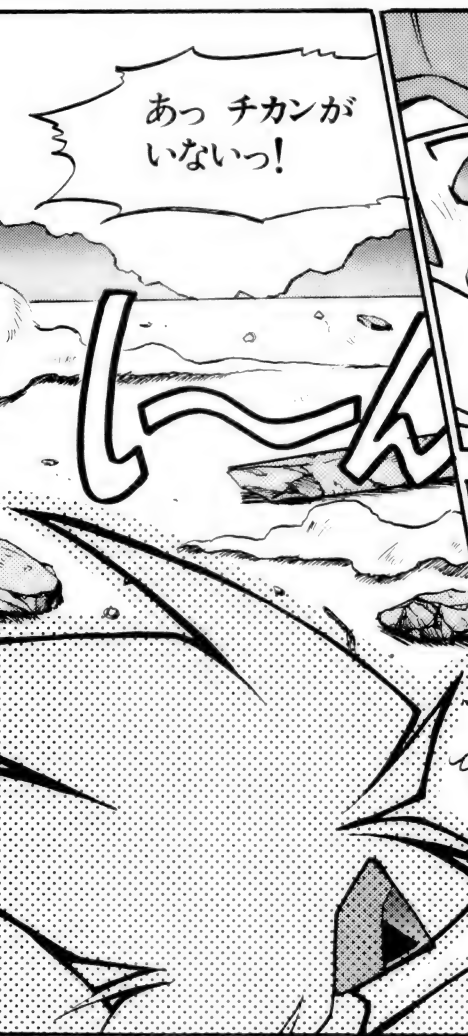
ええいっ
フルパワー
ソニックバースト!

い…

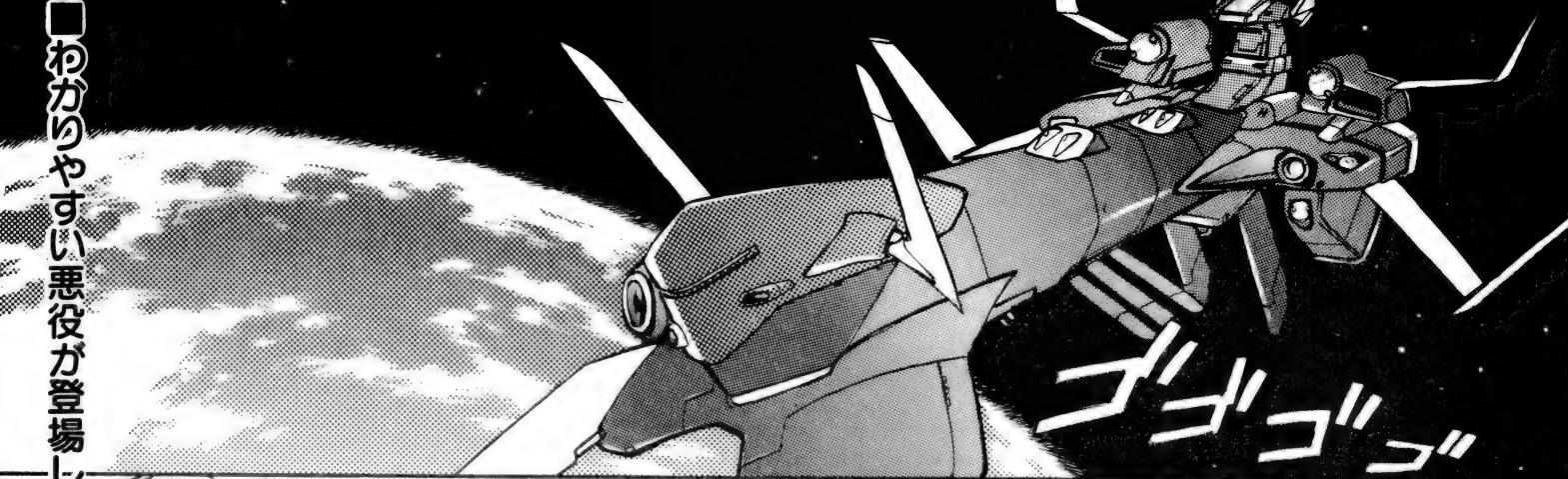
いやよっ!

あぶないっ
逃げるんだ!!

そ そんな…
フルパワーなのにぃ

必殺!!
「チカン男におしおきよ」
ボンバー―――っ!

ヤバイ
せれながキレたら
ユニットが――っ!

んもぅ…
何なのよ いったい…
ガラッ
はっ!?
どき
うーっ 逃げたわね
ん!?
あっ チカンがいないっ!
し〜ん
はぁぁ〜っ まだカン違いしてるぅ
そぉいえば キミにもおしおき しなきゃねぇぇっ!
ふっふっふっふっ
問答無用!!
ドカ
いやああ〜っ
チカンめぇ〜 おぼえてらっしゃい
ぷんすか
想像以上のすごいパワー… 実験は大成功っスね
ぼろっ

■わかりやすい悪役が登場して、後編も盛り上がるぞぉ〜!!

ゴゴゴゴゴ

もうしわけありません
ユニットを奪いそこねて
しまいました

まぁいいでしょう
そのおかげでいいものを
見せてもらいましたよ

あの女の
ハダカですか？

ちゃうわ!

しかしこのユニット…
なんとすばらしい力を
持っているんでしょう

私はホレて
しまいましたよ

あの女にじゃないぞ!!

はははははははは

このワルイダーさまが
なにがなんでも
奪ってみせますからね〜!!

見てなさいエイジよ
そのユニットは…

4月号(2月28日発売)に続く!

流行(はやり)のきざし

HAYARI NO KIZASHI

SPECIAL 特捜戦車隊ドミニオン VOL,3「リミット・ザ・チューブウェイ」

士郎正宗の原作が持つ、独特の世界を見事に映像化して大好評のＯＶＡ「特捜戦車隊ドミニオン」。レオナやブレンテンの活躍もさることながら、黒幕である謎の男コルズマンと巨大企業・大日本技研の動きが見え隠れする展開は、毎回見逃せないよね。

さて、気になる第３巻は、ニューポートシティとタンクポリスに最大の危機が訪れる！　危険物を満載した巨大トレーラーが、ネットワークゲリラに乗っ取られてしまい、ニューポートシティを目指しているというのだ。レオナたちタンクポリスの面々はシティに入る前にトレーラーを阻止しようとするのだが……。

全巻購入すると、特製ＳＨＩＲＯＷ缶詰(かんづめ)がもらえるので、ファンは要チェック!!

◀謎の男コルズマン。彼の真の目的は？

▶署長はタンクポリス隊の出動を許可しようとしないのだが……。

▲コンピュータに完全制御されたトレーラーを止めるには、中に入るしかない。レオナは自ら、その役を買って出る!!

◀名コンビのレオナとアル。

▲３巻でもソフィーは登場するぞ。

◀バンダイビジュアルより３月22日発売。25分(予)。ビデオ・LD。

宇田川綾子ちゃんにインタビュー

「ドミニオン」の主題歌を歌い、ソフィー宇田川として声優もこなす宇田川綾子ちゃんにインタビュー!!

▼どこにでもいる普通の女の子って感じが魅力の綾子ちゃん。

アフレコは、初めてだったと思うんですが……。

「１巻のときは、とっても緊張したんですけど、まわりの声優さんたちがみんな気をつかってくれて……。２巻は、わたし１人だけで収録したんで、なんだか変な気分でしたね（笑）。３巻はまだこれからなんですけど……」

好きなアニメってありますか？

「ビデオで見たんですけど、ナウシカは良かったですね。なんか泣けちゃって……。ああいうのに弱いんです。あと、ドラえもんが大好きなんです」

ゲームなんかは、やりますか？

「『テトリス』とか『ぷよぷよ』みたいなパズルものは、好きでよくやるんです。全然だめなんですけどね（笑）。あと弟がＰＣエンジンを持ってるんで、『桃鉄』なんかもよくやりますね」

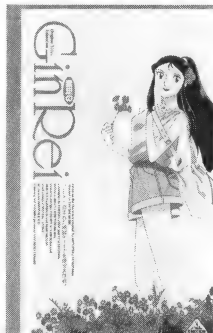
今後の活動の予定は？

「新曲は今のところ決まってないんです。ただ、ドミニオンには声優でずっと出ますので、応援してくださいね♥」

▲ヤングジャンプ（集英社）の「制服コレクション」初代グランプリに輝き、以後テレビ・雑誌で活躍中。

◀主題歌シングルは、ビクターより税込￥１，０００で発売中。

▲サントラも、ビクターより発売中。￥3,000(税込)

素足のGIN REI Episode.1 盗まれた戦闘チャイナを探せ大作戦!!

バンダイビジュアル／2月21日発売／¥4,800(税込)／ビデオ・LD

銀鈴の戦闘チャイナが、何者かに盗まれた……はたして犯人は!? ＯＶＡ「ジャイアントロボ」とは、まったく無関係に始まるのがこのビデオ。「ＧＲ」本編のヒロインである銀鈴を主人公に迎え、銀鈴ＶＳアルベルトの、ちょっとエッチでアブナイ戦い(!?)を描く。全編、銀鈴づくしの内容はファン必見。もちろん、お約束のシャワーシーンもあるぞ!!

スターウォーズ トリロジー〈ワイド〉

パイオニアLDC／2月21日発売／¥43,260(税込)／LD 9 枚組

あの名作が圧倒的な迫力でよみがえる!! シリーズ全作をまとめて見られるのはもちろんのこと、ルーカスフィルムが直接このＬＤの製作過程をチェックしたというだけあって、画質・音質はともに劇場並みの迫力。さらに、208ページにもおよぶハードカバー本をはじめとする豪華４大特典や、３作すべてがノートリミングで収録されているというのも見逃せない。

ぼくの地球を守って 第2巻「出会い」

ビクターエンタテインメント／2月25日発売／¥5,800(税込)／ビデオ・LD

日渡早紀原作の人気コミックのＯＶＡシリーズ第２弾。１巻で異星人としての前世の記憶に目覚めた亜梨子たちは、お互いに連絡を取り合い、出会うことになるのだが……。原作をどのように消化して、見せてくれるのかスタッフの力量が楽しみなところだ。

宇宙戦艦ヤマト 胎動編 —ヤマト わが心の不滅の艦—

バンダイビジュアル／2月21日発売／¥9,800(税込)／ビデオ・LD

〝宇宙戦艦ヤマト〟といえば、10年以上前に一大ブームを巻き起こした、アニメシリーズ。そのヤマトが、装いも新たによみがえる。このビデオはその進行中のプロジェクトの内容を収録したドキュメンタリー。シド・ミードがデザインしたという新ヤマトは必見！

キャシャーン 第4話「復活のキャシャーン」

日本コロムビア／2月21日発売／ビデオ¥7,000(税込)・LD¥4,800(税込)

実力派スタッフをそろえた、ＯＶＡ「キャシャーン」もいよいよクライマックス。キャシャーンは人類の存亡をかけて、ブライキング・ボスとの直接対決に臨む……。はたしてキャシャーンは強大な力を持つブライキング・ボスに勝てるのだろうか!?

超時空世紀オーガス02 2「危険を冒す者」

バンダイビジュアル／2月21日発売／¥4,800(税込)・ビデオ・LD

この第２巻では、いよいよヒロインである謎の美少女ナルタマが登場する。軍人になることを決心した主人公リーンは、幼なじみのトリアの反対を押し切って近衛騎兵隊に入隊するのだが……。セル版の１巻と２巻をあわせて収録したレンタル版も同時リリース。

美少女戦士セーラームーンVol.11

東映／2月25日発売／¥5,300(税込)／LD

ＴＶシリーズのクライマックスにあたる41～44話を収録したVol.11。なかでも42話は、セーラーヴィーナスの秘められた過去が明かされるぞ。イギリスでセーラーＶとして活躍していた美奈子ちゃんに何があったのか……。Ｖちゃんファンは必見。

魔物ハンター妖子 スーパー・ミュージック・クリップ

東宝／2月1日発売／¥4,800(税込)／LD

ファンの熱い要望に応えて発売される、ミュージッククリップ集。シリーズの名場面集だけでなく、新作のＳＤ劇場や妖子役の久川綾のイメージクリップなどもあり、見応えも十分。昨年発売されたビデオにはない、ＬＤだけの５大特典も見逃せない。

機神兵団 六 進撃！ 敵エイリアン基地

パイオニアLDC／2月25日発売／¥4,800(税込)／ビデオ・LD

第２次大戦のパラレルワールドを描いた、ＳＦロボットアニメ最新巻。ついにエイリアンの基地を発見した機神兵団。しかし、Ｂ29に搭載された新型爆弾の投下は刻一刻と迫っていた…。はたして、機神兵団は爆弾投下前にエイリアン基地をたたけるのか!?

ラストアクションヒーロー

ソニー／2月2日発売／¥5,871(税込)／ビデオ・LD

昨年の夏公開され、大ヒットしたシュワルツェネッガーの最新作。シュワちゃん扮する、映画の中のヒーロー、ジャック・スレイターに憧れる映画好きな少年ダニー。彼はある日、不思議なチケットを手に入れたことから映画の中に吸い込まれてしまう。

機動戦士Ζガンダム メモリアルボックス PART-1

バンダイビジュアル／2月21日発売／¥42,230(税込)／LD

名作「機動戦士ガンダム」の７年後の世界を描いた、カルトなＴＶシリーズ「機動戦士Ζガンダム」が、ついにＬＤボックス化！ よく練られたストーリー構成は、今見ても新鮮に感じられるはず。このＰＡＲＴ−１では、１話から26話までを収録。

CD

サムライスピリッツ～イメージアルバム～

ポニーキャニオン／2月18日発売／¥2,500(税込)

『餓狼伝説』に続いて『サムスピ』のイメージアルバムが発売されるぞ。オープニング、キャラテーマなど全14曲を新世界楽曲雑技団がフルアレンジ。ファンなら絶対に聴きのがせないネ。

龍虎の拳2

ポニーキャニオン／2月18日発売／¥2,500(税込)

ネオ・ジオ期待の最新作『龍虎の拳2』のオリジナルBGMを余すとこなく収録した1枚。もちろんお約束のボイス＆SEもバッチリだ。謎の隠しキャラ・ギ○スの正体もわかっちゃうぞ。

究極戦隊ダダンダーン

キングレコード／発売中／¥2,800(税込)

コナミのアーケードゲーム『究極戦隊ダダンダーン』が早くもCD化されたぞ。アニメソング界の帝王・子門真人氏が熱唱する主題歌(1面BGM)とそのカラオケも収録。主題歌の楽譜もブックレットに掲載。

DELICIOUS SELECTION

ポニーキャニオン／発売中／¥2,500(税込)

データイーストのサウンドチーム「GAMADELIC」のアレンジベストアルバムがついに登場。「ファイターズヒストリーメドレー」「ゲーマデリックのテーマ」の2曲の新録を含めた全13曲。『空牙』や『ダークシール』などの名曲の数々を聴くべし!!

ツインビー レインボーベルアドベンチャー

キングレコード／2月5日発売／¥3,500(税込)

アクションゲームとして生まれ変わったSFC『ツインビー　レインボーベルアドベンチャー』が、2枚組でCD化。DISK1にオリジナルゲームサントラ30曲収録。DISK2にアレンジ7曲とパステル(椎名へきる)のダイアリー7話を収録。

アルティミット エコロジー

ソニー／2月2日発売／¥2,000(税込)

アーケードゲーム誌ゲーメストとカプコンの共催によるゲーム企画募集・第1回グランプリに輝いた『アルティミット　エコロジー』。アーケードには4月に登場する予定だが、一足早くBGMを収録したCDが楽しめるぞ。

BOOK

爆笑水滸伝2

「歴史人物笑史」シリーズ第17弾「爆笑水滸伝2」が登場。今回の内容は、梁山泊の頂点に立つ宋江と宴会係の弟・宋清など兄弟たちが大集合した「兄弟でいこう」や珍コンビが続々登場する「コンビでいこう」、多くの危機を乗り越えてきた宋江の苦難の数々を紹介する「宋江危機一髪」など充実してるぞ。

▲光栄より発売中。¥1,000（税込）。

EVENT

『風の伝説ザナドゥ』発売記念フェア

期待のRPG『風の伝説　ザナドゥ』の発売を記念して、イベントが開催される。2月18日（発売日）～20日までに秋葉原LaOXゲーム館で『ザナドゥ』を購入すると、イベント入場券がもらえるぞ。イベント日時は次のとおり。

場所：秋葉原　LaOX　ザ・コンピュータ館
日時：2月19日（土）声優座談会（午後）
　　　2月20日（日）展示会

入場者全員プレゼントとして、オリジナルポスターや原画設定集がもらえるぞ。

▲こんなポスターなのだ。

INFOMATION

『風の伝説ザナドゥ』オリジナルグッズプレゼント

『風の伝説　ザナドゥ』を買うと、もれなくオリジナルグッズがもらえるぞ。ソフトのマニュアルについている応募券に必要事項を記入して、応募しよう。ドアノブにかけて侵入者を防ぐ（?）ジャ魔除けメタルがもらえるぞ。表面にはアリオスの雄姿、裏面にはソフィアがデザインされているぞ。これさえかければ、プレイ中の部屋には何人たりとも入れないかもね。

▲郵便切手190円分を同封して応募しよう。キラキラ光るジャ魔除けメタルがもらえるぞ。

AC対応ソフト絶対もらえるプレゼント

SNKの協力を得て、ハドソンが贈るビッグなプレゼント企画が発表。AC対応ソフト『餓狼伝説2』『龍虎の拳』『ワールドヒーローズ2』『餓狼伝説スペシャル』の4作品のマニュアルについている半券を2作品1口として応募すると、各作品の登場キャラクター全39人のテレカの中から好きなテレカが1枚（2口は2枚）もらえるぞ。応募期間は3月～8月の6か月間。テレカは応募状況によって追加製作されるので、あせらなくても大丈夫。まさに「絶対もらえるプレゼント」だね!!

▶39人の中から好きなキャラを選んで応募しよう。人気キャラでも手にはいるぞ。

遊感電撃人
YOU CAN DENGEKIST

DENGEKI CALENDAR

コミック	●絶賛発売中! ミュータント・タートルズ①～③ 定価各480円 ●絶賛発売中! 爆れつハンター② 原作:あかほりさとる 作画:臣士れい 定価560円 ●絶賛発売中! 物の怪らんちき戦争①～④ 夢来鳥ねむ 定価各560円 ●2月4日発売 ガンダムコミックアンソロジーMS SAGA④ 定価1000円 ●2月14日発売 エンジェルアーム③ 衣谷遊 定価950円 ●3月25日発売予定 魍魎戦記摩陀羅全集vol.6 MADARA赤LASA② 田島昭宇 定価980円
文庫	●2月10日発売 瑠璃丸伝 当世しのび草紙③ 松枝蔵人 定価560円 ●2月10日発売 ソーサラー狩り 爆れつハンター② 魔法大工(マジックカーペンター) あかほりさとる定価500円 ●2月10日発売 光の騎士伝説② 青銅の魔剣 鳥海永行 定価520円 ●2月10日発売 ヴァルツァーの紋章(上) 新木伸 定価520円
CD文庫	●絶賛発売中! ファイアーエムブレム 定価3800円 ●絶賛発売中! サムライスピリッツ 定価3800円 ●2月25日発売 卒業～グラデュエーション～第3学期(完結編) 定価3800円
その他	●2月1日発売 迎夏生画集①フォーチュン・クエスト 定価2800円 ●3月下旬発売予定 クリスタニアRPG 水野良とグループSNE 定価未定

※定価・予価はすべて税込みです。

BOOK 電撃文庫4連発! 2月10日に同時発売!!

ファンタジーから忍者モノまで、なんでもござれの電撃文庫4タイトル!!

とどまることを知らない電撃パワーが、またまたファンのみんなを直撃するぞ! 電撃文庫から2月10日に同時発売される小説4タイトルを読んで、電撃の底力をぜひとも堪能してくれ。

『ヴァルツァーの紋章（上）』

人類の文明が滅びさってから1000年の時が流れた。地上には恐ろしい魔物たちが徘徊し、わずかに生き残った人間たちは結界の中でひっそりとした生活を営んでいた。そんなある日、その結界を越えてひとりの少女がやってきた…。

本誌で大好評連載中の、読者参加型メイル・RPGが待望の小説化! 実際にゲームを楽しんでくれたみんなにも、またそうでない人にもオススメできるバイオレンスファンタジーだ。著者は新木伸先生、イラストはおなじみ佐嶋真実先生と超豪華。

『爆れつハンター② 魔法大工(マジック・カーペンター)』

庶民を苦しめるクレタ島の支配者・プアゾン公爵を追って、魔法迷宮"クノッソス"へと踏み込んだキャロット。そこで不思議な美少女グレープと出会うが……。

爆れつファンおまちかねの第2巻。著者は大人気のあかほりさとる先生。巻末に収録されているあとがきも楽しみいっぱいだ。

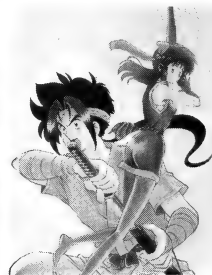
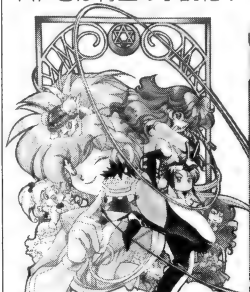
『光の騎士伝説② 青銅の魔剣』

お次は鳥海永行先生のファンタジー巨編第2巻。

ダンクリーフは故郷ダダで起こった反乱を調査しに向かう。そこで反乱の背後にゴールラ卿と名乗る首のない騎士の存在を知るが…。イラストは西村博之先生。

『瑠璃丸伝 当世しのび草紙③』

最後は松枝蔵人先生の人気シリーズ第3巻。

東京に集結し、団結を強めつつある瑠璃丸たち忍者家族が、柳生一族を名乗る十志朗ら怪忍者群と暗闘を繰り広げる! イラストはもちろん池田恵先生だ。

▲おなじみキャロットたち法族(ソーサラー)狩りが、再び小説でも大活躍。

▲新たな展開をみせる、「光の騎士伝説」第2巻

▲瑠璃丸と翔子ら忍者たちの闘いの行く末は…。

▲ついに小説化が実現した、超期待作『ヴァルツァーの紋章』。

BOOK EVENT タートルズが原宿で大暴れ!!

毎週水曜日にTV東京系列で放送中（18:30～19:00）のアニメ『ミュータント・タートルズ』のイベントが12月23日～26日に原宿・竹下通りで開催された! その名も「カワバンガ祭In原宿人気館」。イベントはコナミのSFC版ゲーム『TMNTミュータントウォーズ』のゲーム大会や、新作アニメの上映会、タートルズが竹下通りを行進するカーニバルなどで大盛況!!

電撃コミックスからも1月に『ミュータント・タートルズ』の単行本第1～3巻が発売されたのでそちらも楽しんでくれ。

▲タートルズ出現で原宿は大騒ぎ。

BOOK 声優ファン必携の1冊登場!!

『シティハンター』の冴羽獠役などで有名な人気声優、神谷明さんが、野沢雅子さんや堀江美都子さん、草尾毅さんといった人気声優さんのお話をもとに声優になるきっかけや、アニメの仕事での苦労話など声優さんの素顔を紹介する本、『みんな声優になりたかった』が、定価1500円（税込み）で主婦の友社より大好評発売中だ。

「声優にとって必要なこと」や「声優テクニック講座」、他に思わず笑ってしまう裏話などが満載。声優ファン、もしくは声優志望のキミはぜひ手にとって読んでほしい。

CD 噂の格闘ゲームをドラマ化

対戦格闘ゲームファンにはおなじみNEO・GEOの『サムライスピリッツ』が電撃CD文庫で登場する！ 剣術をテーマとしたこのゲームのアーケード人気はナンバー１！ と言うことで、各キャラクターに起用される声優さんは、いつにも増して超豪華。覇王丸に島田敏さん、橘右京に速水奨さん、ナコルルに國府田マリ子さん、そしてあの天草四郎を塩沢兼人さんが担当するのだ。さらにブックレットは大張正己先生の描き下ろしカラーイラストを収録のうえ、コミックを電撃各誌で活躍のしろー大野先生が執筆しているのだ!!

▲覇王丸の活躍が楽しみ。

BOOK 新旧のウラワザ総集編

ゲームフリークなら必ず重宝する１冊、『電撃ウラワザ完全保存版（仮）』が発売される!! スーパーファミコンはもちろん、FC、GB、PCエンジン、MD、GGの主要ゲーム機６機種を全て網羅！ 掲載ゲーム数1600本以上におよぶ至上最強のウラワザ本だ。忘れてしまった昔のゲームから、今すぐ知りたい最新ゲームのウラワザまで全てが掲載されている完全保存版、本棚に並べておきたい１冊だね!! ３月発売予定（予価1500円）。

OVA 「オーガス02」第2話発売

第１話「愚か者の選択」が大好評だったオリジナルビデオアニメ『超時空世紀オーガス02』の第２話「危険を冒す者」が２月の下旬にバンダイビジュアルよりリリースされる。巨大アーマーの咆哮が街を廃墟に変え、少女の銃口がリーンに向けられる……。敵国の真っ只中に取り残されたリーンの運命は？ マニングの操縦するアーマーとザーフレンアーマーの激しい戦闘シーンなど見どころたっぷりだ。

▲戦闘シーンも迫力満点だ!!

▲さりげなく人気が高いトリア。

CHARITY 電撃チャリティ報告

みなさんに応募をお願いしました「電撃チャリティ」、合計で約8300枚のテレホンカードのお申込みをいただき、関係者一同、感謝しております。売上金につきましては各作品の作家の先生方をはじめ、共同印刷㈱・大日本印刷㈱・凸版印刷㈱のご厚意により、総計800万円という多額の寄付が可能となりました。お預かりした義援金は日本赤十字社を通じ北海道南西沖地震の被災地の方々へ寄付させていただきます。ご協力ありがとうございました。

BOOK 『クリスタニアRPG』で遊ぶ!!

電撃文庫や電撃王、はたまたラジオドラマと、様々なメディアミックスを展開している『クリスタニア』の、テーブルトークRPGシステムブックがついに発売される！ 「ルールブック編」「データブック編」「ワールドガイドブック編」の３部から構成される『クリスタニアRPG』は初級、中級、上級までのレベルを網羅したルール、モンスターや魔法、武器やクリスタニアの世界観を、初めてTRPGをプレイする人にも分かりやすいようにまとめてある。もちろんショートシナリオやキャンペーンシナリオも収録されているので、上級者にも満足できること間違いナシ。発売は３月予定。RPGファンは、見逃せないぞ！

TV TVアニメ版スタート目前!!

いよいよ間近に迫ったTVアニメ版『銀河戦国群雄伝ライ』の最新情報をお伝えするぞ！ 「まだ放映時間を知らないよ〜」というキミは電撃各誌のチェックが少し甘いぞ。もう１度教えるからしっかりおぼえて見逃さないようにしてくれよな。放映開始は今年の４月、TV東京系で毎週金曜日の夕方６時30分からだ。アニメの製作状況も絶好調とのことだから、みんなの大好きなライたちがブラウン管の中で大暴れするのを楽しみにしていてくれ！

▲今度は、テレビで大活躍だ。

ノンストップ！「電撃」パワー!!!

おかげさまで1周年！

電★撃★フ★ェ★ア

2月中旬より全国有力書店にて実施!!

DENGEKI おかげさまで 1 周年 ★信頼と勇気★

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

■イラスト/麻宮騎亜（電撃コミックGAO!「メビウスクライン」より）■イラスト/真鍋譲治（電撃コミックGAO!「銀河戦国群雄伝ライ」より）■イラスト/迎 夏生（電撃コミックスEX「フォーチュン・クエスト」より）■イラスト/衣谷 遊（電撃スーパーファミコン「JAJA姫武遊伝」より）■イラスト/宝谷幸稔（電撃王「封印伝説 クリスタニア」より）■イラスト/盛本康成（電撃ソフト「戦国秋葉原 信長伝」より）■イラスト/好実昭博（電撃PCエンジン「女神天国」より）■イラスト/田島昭宇（電撃コミックスEX「魍魎戦記摩陀羅全集」より）■イラスト/竹井正樹（電撃CD文庫「卒業」より ©1992 HEAD ROOM）■イラスト/栗橋伸祐（電撃アドベンチャーズ「央華封神」より）■イラスト/池田 恵（電撃文庫「瑠璃丸伝 当世しのび草紙」より）■イラスト/臣士れい（電撃コミックス「爆れつハンター」より）■イラスト/上田 信（電撃EBシリーズより ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日）（順不同）

◆お問い合せ　主婦の友社・営業開発部TEL.03-3294-1131

発行:メディアワークス　発売:主婦の友社

DENGEKIエトケ手帖

冬場はコタツにもぐってて不健康っ!!　ということで、今月は私たちのおススメスポーツだよーん!!　ミカンで親指がまっきっきのキミも、スポーツしよーっ!!

TANAKA

FUZIMURA

ITÔ

イラスト／水玉蛍之丞、九月姫、宮須弥、十羽織和磨、今わ野Q太郎、白虎かなめ

電撃水玉えんじん
イースⅣの秘密……の巻

ハドソンさんから『イースⅣ』をいただきました。
ありがとーございます。
アドルはかっこいいーし、

人外キャラに弱いワタシ好みのエルディールもイカス。
とんがり耳キャラがいればもーカンペキだったかも。

にもかかわらずいっこうに先に進めないのはなぜかとゆーと、賢明な読者さましょくんはすでにお気づきでしょーが…
ヘタなんだよ わし。トホホ。
いきなり鉱山のボスに負ける…。

アドルがマーゆーカオしてたら もっとやる気出るかも…って
いや 宝谷さんは悪くないんだけど アクション苦手でさ〜
コマンド選択式の『イース』が欲しいよう。って"イース"じゃなくなっちゃうか。
どあほうっ。

爆発！フリートークコーナー

やほー、桃美だよん！　コーナーがリニューアルしても、フリートークの担当は私たちが務めさせていただきますんで、今後ともよろしくっ♡　それでは、おたよりを紹介していきましょう！

▼香川県・時任太佳志さん　気功拳がため技になって残念。（理恵）

■『餓狼２』発売延期！　こ、これはなんとゆーことだぁぁぁーっっと普通は思うんだよなぁ。けど、ぼくにはとってもラッキー！　はっきりいって、年末の経済状態は苦しいからね。『イースⅣ』も出るし、『餓狼２』は３月でいいっすよ。〈千葉県・ＴＯＲＩ²さん〉

▲大阪府・流星みんとさん　りりしいアトルシャンですわ。（竜子）

■アーケードカードの発売延期……この事実で多くの人ががっかりした中、とても喜んでいると思われる人々がいます。それは今年受験生の人です。３月下旬といえばちょうど試験が終わってほっとしている時でしょう。心おきなくゲームができて少しうらやましい（ぼくは来年、受験生です）。〈埼玉県・土澤竜也さん〉

ローレンスおじさま…
オー・レイ。

◀福島県・ロゴス〜行〜さん　バルログといい彼といい、へンな人が多いのよね。（桃美）

▼愛知県・海樹さん　髪をおろした春麗もいいですわね。（竜子）

●ＡＣ（アーケードカード）＆『餓狼２』発売延期に関するお便りを２通紹介しました。延びたのは残念だけど、こういう考え方もあるのよね！

■…あのぅ…「猿（マニア）養成所」がなくなってしまったのは、11月号で私なんぞのために１ページも使ったせいなのでしょうか？〈宮城県・亀田葉子さん〉

●いえいえ、全然関係ありません。単に「所長が飽きたから」なんだそうです。うーん、なんていい加減なんでしょ（笑）。

理恵さん がんばって下さい！

▲長崎県・ゴウコウさん　どうもありがとうございます♥（理恵）

■毎月フリートークだけで、ハガキは何枚くらいきますか？〈東京都・中原奈美さん〉

●200〜300通といったところです。みなさん、毎月たくさんのおたよりをありがとう♡

■質問なんですけど、ペンネームはどこに書いておけばいいのでしょう？〈宮城県・ゆめのせいれいさん〉

▲北海道・37番娘さん　これからもよろしく！（桃美、理恵、竜子）

●ペンネームだとわかりさえすれば、どこでもいいですよ。自分の住所の横や、文章の最後に書くのがふつうかな？

■Ｄｕｏユーザーである私は、旧システムカードで立ち上げた時の隠し画面が見れなかった。しかし！　アーケードカード専用ソフトの隠し画面は見ることができるに違いない！　ちょっとうれしい。〈静岡県・風の涼恣絽さん〉

▼愛知県・せんやとーべえさん　いいゲームでしたわ。（竜子）

●某ＡＣ専用格闘ゲーム（第２弾の方（笑））で試してみました。しっかりと用意されていたので、楽しみにしていてくださいね（笑）。

■今だからいえるが、ＳＣＤのゲームが出た時（『ドラスレ』『天使の詩』）、ダブルジャケットなのにかんじんのＣＤが１枚しか入ってないのに腹を立てて、メーカーに文句をいおうとしたのは、私だけではないはず!!〈大阪府・みがわりくんさん〉

▲兵庫県・ふにゅきちさん　私も出してほしいなー！（桃美）

●気持ちはとってもよくわかるなぁ。文句をいおうとはまったく思わなかったけど（笑）。

■１枚のハガキに複数のネタを書いてよいと１月号にありましたが、複数のネタが全部おもしろかった場合は、全部採用されるのですか？〈福島県・桜桃太郎さん〉

●可能性はあります。ただ、なるべく多くの方のおたよりを載せたいと思っているので、難しいかもしれません。

■あ〜ハガキが値上がりするなんて……。「そこぬけチャンネル」にたくさんハガキを出せなくなってしまう……。〈東京都・ＨＩＴＯＭＩさん〉

●読みやすく書いてあれば、１枚のハガキに７〜８ネタ書いちゃっても構いません。毎月１枚ず

▲宮崎県・ＴＯＵＴＥＴＵさん　すごく色っぽいですね♥（理恵）

▼東京都・青空のぼるさん　バックにキムがいるぅ(笑)。　(桃美)

つでいいですから、ぜひ投稿してくださいね！

■このごろPCに活気がないと思う。左を向いたらH度の低いHゲーム、右を向いたら移植物、上を向いたら安易なアニメ＆声優の寄せ集め、下を向いたら続編物……。ファンとしては「これはどうだ！」という意欲作が欲しい。〈千葉県・毛利礼智さん〉

●毛利さんが嘆いておられるようなゲームは確かにあります。しかし、実際にプレイしてみると違った印象を受けるゲーム(もちろんいい意味で)も多々あると思いますよ。外見にだまされないようにしなくちゃね！「外見に…」って、昔は悪い意味で使った表現だったのにねぇ(笑)。

▲愛知県・仙人掌さん　チョイ役だけどピロテースも出てたし。(理)

■11月号の扉絵を見て「ひょっとして…」と思っていたが、1月号の扉イラストを見て確信した。桃美さんたちは露出狂だったのか!!　これからも楽しいコスプレ、期待してます。〈三重県・つぢあきひこさん〉

●「楽しいコスプレ」ではなく「やらしいコスプレ」と書こうとして訂正した跡が見られます(笑)。でも、私たちは決して露出狂なんかじゃありませんからね！　十羽織先生がそういうキャラクターだと考えているのかどうかはともかく(笑)。

▲神奈川県・橘颯之介さん　やさしい表情が素敵ですわ。　(竜子)

■ここんとこ、ペンネームにもれなく「さん」がついてくるようだが、もし「いちにの」とか「エン」とか「ニッ」とか「ふじ」とか「ライジング」なんてPNの人がいたらおもしろいかもしれないね。〈大阪府・ヒマ人さん〉

●「は」とか「ひ」なんてのもありますね(笑)。

▼千葉県・九城勇樹さん　主人公の影が薄いよーな(笑)。　(桃美)

■このごろ世間じゃ格闘ものが人気だ。PCにも多くのタイトルが予定されているし。だが、他のユーザーが喜んでも、格闘系の苦手な私はそんなに喜べない。ということで、STG系の移植も積極的に行ってくださいよ〜。メーカーさん。〈山形県・すち〜るたわしさん〉

●私の移植希望作品は『魔法大作戦』に『海底大戦争』に『戦国エース』に『F／A』に……ってきりないわね。ただ、ひとつ条件があるの。イージーランクをつけること(笑)。

■PCエンジンのゲームって、以前に比べて発売本数こそ減っているものの、良質のゲームが多いのでうれしい!!〈宮城県・幼妖さん〉

●本当にそうですね！

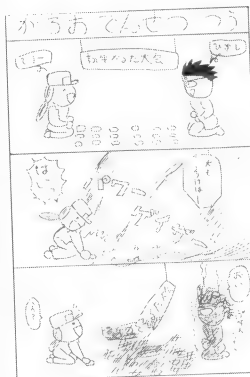
▲愛知県・ダブルNさん　メガドラ版にはハマりましたわ。(竜子)

……といったところで、残念なことをお話しなくてはなりません。2月号の「4コマスペシャル」に掲載された流竜馬さんの作品が、他誌に載った作品の盗作だという指摘を多数の方から受けました。私もチェックしたのですが、どうも事実のようです。こういうことが起きてしまって、とても残念です。盗作は絶対にしないでくださいね！

では今月はこのへんで失礼しますね!!　また来月お会いしましょうね♡

◀福岡県・信末さん　いのまたさんのキャラがかわいい♡　(理恵)

4コママンガ SPECIAL

投稿が多いので、正式なコーナーとして定着させせることにします。いうまでもなく、自分で考えたネタで勝負してくださいね！

◀大阪府・潮谷宗比呂さん　対抗できるのは半月斬＆飛翔脚のキムかしら(笑)。　(桃美)

▲千葉県・栄貴一朗さん　あの愛らしいキャラたちのイメージがくずれちゃう。　(理恵)

◀福岡県・ガイルがいるさん　オーホッホッ、それでこそレイちゃんですわ！　(竜子)

▲千葉県・焼酎貴族さん　せっかく体力を回復したのに……(笑)。(桃美)

扉イラストよりひとこと

ちわーっす。とーとつですが「V2ガンダム」のカットを描いてしまいました。最近プラモデルとか作ってないんで、メカものに飢えちゃって…………今月の扉イラストはゲーム版「君こそスターだ！」(ちと古い)の『誕生』でーす！(さすがに竜子の「藤村」だけは無理がありました)

MM Cafe

モンスターメーカーカフェ

担当：よっちー

今月から読者ページに引っ越してきました、『モンスターメーカー』ファンのコーナー「MMカフェ」です！

今月のテーマは〝フリー〟ということでいろんなキャラを選んでみました。みなさん思い入れたっぷりのイラストを送ってくださるので、選ぶのに一苦労してます。来月のテーマも引き続き〝フリー〟ということで、みなさんの力作をお待ちしております。ではまた来月!!

◀福岡県・芦毛みーよんさん　PC版主人公ライア！　グー♡

◀静岡県・打ち上げ花火さん　温泉……あぁ、気持ちよさそう♡

◀愛知県・はとりあみさん　やさしいタッチのルフィーア！

◀愛知県・宇都宮茂紅さん　清楚でかわいらしいサーラ。ステキです。

◀北海道・37番娘さん　キュートなロリちゃん。かわいいっ！

マニア通信

担当：西川ロタマ

みなさんこんにちはぁ〜っ♡　みなさまのマニ通の時間がやってまいりしたぁ！　今月もしばらくの間おつきあいくださいねっ♡

■TRPGを知らんやつ、出てこい。オレが教えてやるっ。TRPGとはコンピュータRPGゲームの元祖で、サイコロを使って行う広大な冒険物語なのだっ。とにかくおもしろいのでみんなやってみよー！（ファンタジーRPG同盟を作ろう。この意見に賛成の方、ぜひ意見を待ってるぜ！）〈茨城県・レインボーナイトさん〉

●さんせぇ〜いっ！　タマってばTRPG大好きっ♡　これってばぜひぜひ実現せねばねっ!!　みなさま、ご意見お待ちしてますぅ♡

◀岡山県・中野☆純さん　う〜ん♡　なかなかナイスですねぇ―♡　はっきりいって『ユナ』ファンの人は見逃しちゃぁイケナイぞぉっ！　タマも見てるよぉ（ちなみに）。

▶愛知県・せんやとーべぇさん　祈世姫さんご推薦の「クレヨン王国」に対するご意見ですねぇ。みなさまお読みになっているようで、多数の同意見が寄せられておりマス。でもカギをなくして家にはいれなかったって……タマもしょっちゅうやってるので泣けました（笑）。

◀栃木県・ぺこりーなさん　よしっ♡　タマも読んでるよぉ〜っ。たしかに男の子にはおススメしにくいかもしれないねっ。少女マンガがOKな人は読んでみてねっ。おもしろいよっ♡

女神天国学級新聞

担当：ライム

はろー!! 今回から「DENGEKI玉手箱」にお引っ越ししてきたよぉー！ 信者のみんな、これからもヨロシクね。

■今気づいたが、私がギャルゲー好きなのは、「オタク」じゃなくて、「エッチ」だったんだー。おーえーの、えーの。〈岡山県・亜茶子さん〉

●…って、13歳のギャルが書くか、フツー。でも、メガパラは、こーゆー信者のみなさんに支えられてるのでふ。

■ＰＣ版『女神天国』はアーケードカードに対応してますか？ 早くルルベルさまをボクの手で着替えさせてみたい。〈東京都・カニアーマーマークⅡさん〉

●いやホント、メガパラはこーゆー濃い信者さんたちに支えられてまふ。

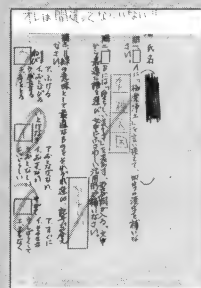
◀栃木県・ぺこりーなさん　私服姿のジュリアナさま。ちょっと大人びた雰囲気にドキドキしちゃう♡

▲千葉県・草薙翔さん　次号から新システムになるので、また応援してね。

▲神奈川県・高久麻紀さん　気付でＯＫですよ。

◀千葉県・ファラナークさん　素朴なルルベルさまの絵に、ピタリとハマった詩。思わず頬を涙がひとすじ…。

◀京都府・西村匡司さん　いつも応援ありがとう。

▲大分県・女神のとりこさん　必ずプレイしてね。

▲高知県・ＣＵＴＯＭひかりさん　聖女神学園の試験なら正解なのに。

▲兵庫県・がまくん　ゴメンなさい、しめ切りの関係で掲載が間に合いませんでした…。

▲愛知県・祈世姫さん　まいどぉ♡　この本はタマもちょっおぉ～っオススメですっ♡ すんごく好きです。好き好きっ！　みなさま読んでねっ♡

◀千葉県・大城勇樹さん　超人気「天地」ネタですねっ♡ いっぱいおハガキが来るのでコーナー化も近い？　もっと気合いを入れて応援するのだ。

エメドランド

担当：デバッガーA

祝!!『エメドラ』発売！　ということで、好評だった〝エメドランド〟はコーナーの場所を移して続けることになりました（パチパチ）。ここでは、純粋に読者のみんなの熱〜い声を紹介していくつもりです。今回は寄せられたイラストの中から、岩崎さんが選んだおすすめ作品をバーンと掲載。次回からは感想や４コマなどいろんな作品を紹介していくのでお楽しみに。そうそう、このコーナーでの採用された方の中から毎回２名にスタッフサイン入りポスターをあげちゃいます。投稿よろしくネ。

▲？県・美影月夜さん　なかなかセンスの感じられる作品。２人が同じ方向を向いてるのはチト残念。

▲神奈川県・琴美さん　貴重なアトルシャンの変身シーンだね。って、オイオイ煙は出さんぞ。でも許す。

▲大阪府・ちーぽんさん　冬のイメージが伝わりながらもなぜかあったかい感触のあるイラスト。やっぱ、アトルシャンがいい味だしてるわ。

▲三重県・ともこざるさん　魔将軍には黒がよく似合う。といいながら、何だか人のいいオストラコンなので◎。

▲富山県・寺沢英理香さん　正統ハスラムというにふさわしい姿だね。踏みつけられてるアトルシャンもグー!!

真★じゅもんがちがいます!!

担当：YAS・完成版

今月のイチオシ

★「まずいのう」と、ぼやくのさ

（クイズ殿様の野望）
三重県・劉備玄徳さん

アムー、劉備玄徳の作品は毎回レベルが高いね。今度はダジャレで１発かましてくれや。期待しておるぞ！

★ジーコ狂う!?たいていシンナー

（ディープブルー海底神話）
福岡県・アレクサンドラさん

ダアブナイネタだな。シンナーは人を狂わすから、注意せよ。

★さらば無言の父、土俵チャンコ喰らいつつ爆笑中

（らんま1/2・打倒元祖無差別格闘流）
高知県・N・Iさん

ダやたら長いけど、よくぞゴロを合わせた！少々苦しい!?

★アーノルド、姿と風呂…

（アーケードカードＰｒｏ）
北海道・ミッドナイトウェーブさん

ダアーノルド、実は熟女マニアだった!?　うーむ、醜悪……。

★ロブスター洗えず

（エアロブラスターズ）
東京都・皇帝ヌルハチさん

ア最近はロブスターも洗わないといけない時代なのかなぁ。

移植直訴団

担当：なるみたかし

みんなたくさんのおたよりをありがとう！　移植実現に向けてがんばろう!!

■『全日本プロレス』移植希望！　いっそのことアーケードカードで登場選手を30人にして!!〈愛知県・堀田ゆふいちろふくん〉

●その際にはブロディやアンドレ、園田たちも入れてほしいなぁ（実は私もプロレス大好き人間なのだ）。個人的には『アッポー』（セガの大昔のゲーム）も移植してほしい！

■『レッスルエンジェルス３』を移植希望！　技の名前を変えられるところなんか、すっごくいいと思う。〈千葉県・ファントム水沢くん〉

●こちらは女子プロレス物。カードによるバトルがポイントだが、『３』は前２作と異なってプロレス団体シミュレーションとしての色合いも濃くなっている。意外とＰＣに合いそうだ。

■『伝説のオウガバトル』っ!!　あのストーリー、あのシステムを１作だけでくすぶらせるのはもったいねぇ。〈愛媛県・烏賊の友くん〉

●確かに。すべてのエンディングを見るために何度もプレイした人、数知れず……。

◀東京都・Ｓｉ Ｖａさん　ゲームの内容を考えても、18禁ソフトである必要がまったくない作品ですからね。

▶愛媛県・わすれな草さん　なんとか『スーパーストII』も移植してほしいね。それにしてもすごいイラストだ(笑)。

▲兵庫県・三鷹翔さん　まだ移植されていない光栄作品も数多くあります。今後の展開に期待！

◀千葉県・たけてんさん　連打する必要があるゲームだけに、ジョイスティックでも操作しにくそう。やはり専用パッドで！

◀東京都・青空のぼるさん　最近の対戦格闘ゲームには良質の作品が多い。この『豪血寺一族』ももちろんそのひとつだ。

◀神奈川県・大塚理恵さん　パソコンでは新作も発表されましたし、ここらでひとつ！

▲岐阜県・らーくすたあさん　毎度おなじみの『女神さま』。本当に１日も早く移植が決定してほしいものです。みんなの決意はメーカーさんに届くか？

今月はちょっとばかりスペースが小さめなので、いきなりだけどはみだし採用をここで紹介してしまおう。「ダどすこいこのあたり（初恋物語）」「アおむつあると、セーフ（フォーセットアムール）」「ダナンバーワン九州よん！（ボンバーマン'94）」「ダスライス打つ、ゴルファーの打法（グラディウスII〜ゴーファーの野望〜）」とまぁ、こんな感じかな。はみだしなので名前はナシ。次回もガンバって！

★かみさんの印いる？

（ルイン・神の遺産）
栃木県・悪の道さん

アルイン、アナグラムの中ではおもしろかったぞ。ガンバレ。

ヒミツの花園♡

担当：白虎かなめ

まみごぇ～す♡

全国9000万人の『卒業』『誕生』フリークのみんな、正式読者コーナーにクラスチェンジして、まみたちが帰ってきたのらー♡　このコーナーの参加資格は『卒業』『誕生』が大好きなことだけ♡　今までの常連さんも、投稿したことない人も、今後ともよろしく～♬

小暮由佳も いちおしっ☆

浮気もんでごめんっ

▲千葉県・九城勇樹さん　ライバルの中では一番人気かも？

きゅーくつでヤだな…

あきちゃん

▲埼玉県・おもさん　亜紀ちゃんが一番人気みたい。

▲三重県・輪月人さん　受験勉強のいきぬきに投稿するようにしてね。

ハイ♬　世界最強のアイドル、小暮由佳よ♡　読者人気でもワタクシが1番（ライバルの中でね…：白）らしいですわネ。みなさん見る目があるわよ♡　さあワタクシにひざまづくのよ！

くみっ、デビューします

▲北海道・37番娘さん　久美ちゃんてば、この髪型でこの声。かなめは文句なく、彼女を推しちゃいます♡

ああ私は
お空の星に
なるのね
だんだん
誕生に
喰われて
いくんだわ
静の悲しみポエム

▲静岡県・オグリンさん　『誕生』描かなきゃ載せないなんて、ヤボなことはいいません！

亜紀ちゃんに1票

▲埼玉県・家田安子さん　別の形で何かやりたくなァ。

私はやっぱり基本中の基本「ウエイトリフティング」よ！　鉄アレイだけでもできる手軽さがいいですわよ!!

ふんっふんっ

RYOKO

…というわけで

当コーナーの正式担当となりました、白虎かなめです。これまでどーり、愛のこもった投稿おねがいです！　せっかくだから『卒業』『誕生』のキャラをいっしょに描いて送ってほしいな♡

お

電撃NEO-GEO推進委員会

担当：はよしど

はじめまして！　自称電ＮＥＯの闇の帝王、はよしどです。ＮＥＯ・ＧＥＯのゲームは内容はもちろん、キャラクターや世界観が魅力的な本当に良いソフトが多いよね。その良さをみんなで楽しむのが、この電ＮＥＯ推進委員会です！　最新のゲームはもちろん、少し前のゲームを愛でるハガキも待ってるよ！

今回は移植希望ダントツ一位の『サムライスピリッツ』。格闘ゲームでは軽視されがちなストーリーや演出、エンディングが実に凝っていて、ひとりで遊ぶ時のことをよく考えてあります。そういった意味でも家庭用ハードにむいていると思うのですが…。ＰＣの技術者だって、移植したがっているのでは？

▲兵庫県・あさぎもぐらさん　創刊一周年ありがとう！　やはりナコルルはママハハといっしょじゃないとね。トーンがステキにていねいだね。

◀青森県・ひっかき猫さん　初投稿さん大歓迎！　どんどん描いて送ってね。ナコルルの愛刀チチウシって本当によく切れる。（当然だって）。

◀岐阜県・さんさんさん　あまり動かないのに大斬りの時は大胆に動く。その静から動への移り変わりがホレる。

▲千葉県・ＫＡＺＵさん　ナコルルは今のゲーム界では文句なくトップでしょう。ポーズや声、色違いにまで、スタッフの愛がばっちり。

◀長野県・長尾　翔さん　やはりナコルルは大人気。もうひとりの女性キャラ、シャルロットは、高飛車な態度のうえにデタラメに強いので、あまり好かれてないみたい。

▲埼玉県・Ｎ.Ｊ.Ｒ.さん　いつもステキなイラストありがとう！　林田ゆりさんも、おんなじ理由でＮＥＯ・ＧＥＯを購入したので、涙流して大喜びです。

電撃 水玉えんじん

ロキプライムでGO!の巻（ノンフィクション）

おたより大大大募集！

桃美：今月からいろいろなコーナーが増えて、さらにパワーアップした読者ページ「ＤＥＮＧＥＫＩ玉手箱」いかがでしたか？

理恵：一生懸命がんばりました♡　楽しんで読んでいただけましたか？　ちょっと心配……。

竜子：ページ数は２倍、コーナー数も２倍に増えましたでしょ？　楽しんでいただけたと思いますわ。

桃美：担当者全員死ぬほど苦労したからね、今回は（笑）。苦労も２倍？

理恵：それ以上かも……。

竜子：今まで以上に頑張りますので、みなさま応援の程よろしくお願いしますわね。

桃美：えー、いっぱいおハガキくださいねー。お待ちしてまーす!!

理恵：お待ちしてます♡　では、また来月♡

おたよりのあて先♡

〒101
東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃PCエンジン編集部
「DENGEKI玉手箱」
各コーナー係

記念プレゼントをドーンと当てよう!

電撃PCエンジン 3月号 愛読者アンケート

【1】表1のパソコン・家庭用ゲーム機の機種について、あなたが所有している(または家庭内で自由に使える)ものはどれですか? ハガキの「持っている」欄に○を記入してください。

1
①NEC PC-9801シリーズ
②98MATE/MALTI
③EPSON PCシリーズ
④FM-TOWNS ⑤X68000/68030
⑥Macintosh ⑦IBM-PC互換機
⑧スーパーファミコン ⑨ファミコン
⑩ゲームボーイ ⑪PCエンジン/DUO
⑫メガドライブ ⑬メガCD
⑭NEO・GEO ⑮その他( )

【2】設問1で○をつけた機種について、あなたが持っているソフトの数を「所有ソフト数」の欄に機種別に記入してください。

【3】設問1で○をつけた機種について、それぞれ週に何時間程度利用するか、時間数を「週の利用頻度」の欄に機種別に記入してください。

【4】表1のなかの機種で、あなたが次に買いたい機種はどれですか?(ひとつだけ)

【5】去年1年間で何本くらいゲームを買いましたか?(全機種トータルの数)

【6】これまでプレイしたなかで好きなPCエンジンのゲームのタイトルを「タイトル」欄に記入してください。(3タイトルまで)

【7】今後、購入しようと考えているPCエンジンのゲームのタイトルをP.5の表から選んで「タイトル」欄に記入してください。(3タイトルまで)

【8】ゲーム買うとき、重視するポイントはなんですか?(3つまで)
①雑誌の記事 ②雑誌の広告
③テレビCM ④ソフトハウスの名前
⑤ゲーム開発スタッフの名前
⑥(シリーズものの場合)前作のおもしろさ
⑦ゲームのジャンル ⑧店頭デモ
⑨友人・知人からの口コミ ⑩価格
⑪パッケージの画面写真 ⑫その他

【9】あなたの好きなゲームのジャンルは、次のうちどれですか?(ひとつだけ)
①シミュレーション
②ロールプレイング
③アクションロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シューティング
⑥アクション ⑦パズル
⑧思考型(将棋・麻雀など)
⑨育成型 ⑩その他

【10】次世代ゲーム機が次々と発表されていますが、あなたがいちばん期待するマシンはどれですか?(ひとつだけ)
①ソニー「PS-X」
②松下「3DO」
③任天堂「プロジェクト・リアリティ」
④セガ「サターン」
⑤NEC「FX」
⑥その他
※機種名は'93/12/10段階の仮称

【11】あなたが、趣味や遊びに使えるお金は、月あたり平均いくらくらいですか?

【12】ゲーム化を希望するマンガ、小説、TV番組、映画があれば、記入してください。(3タイトルまで)

【13】表2のなかでゲーム以外の趣味、関心事はどれですか?(5つまで)

2
①読書(コミック以外) ②読書(コミック)
③音楽鑑賞 ④音楽演奏
⑤絵画・イラスト ⑥投稿
⑦パソコン使用(パソコン通信などを含む)
⑧ファッション ⑨自動車・バイク
⑩模型製作
⑪一般の映画・ビデオ・テレビ番組
⑫アニメ・特撮の映画・ビデオ・テレビ番組
⑬アイドル・芸能 ⑭ゲームミュージック
⑮グッズ・新製品(ゲーム機・ソフト以外)
⑯遊園地などのアミューズメントスポット
⑰Jリーグなどのスポーツ ⑱その他

【14】表2のなかで、友人との間の遊びに関する話題はどれですか?(5つまで)

【15】あなたがゲームをいちばんよく買う場所はどこですか?(ひとつだけ)
①電器店のパソコン売り場
②パソコン専門店
③ゲーム専門店
④おもちゃ屋
⑤TAKERU ⑥通信販売
⑦中古ショップ ⑧その他

【16】AV機器の新製品が発売されるとき、何によって情報を知りますか? 表3のなかから選んでください。(ひとつだけ)

3
①TV広告 ②専門雑誌類
③店頭で見て ④店員の話
⑤友人・知人の意見
⑥その他

【17】AV機器の機能や価格などを知るうえで、いちばん役に立つ情報源はなんですか? 表3のなかから選んでください。(ひとつだけ)

【18】今号の記事のなかで、これが読みたくて本誌を買ったという記事がありましたら、その番号を表4の中から2つまで選んで書いてください。とくにない場合は「なし」と書いてください。

【19】今月の記事でよかったものを表4の中から3つ選んで、その番号を書いてください。

4
①ゲームソフトランキング
②〈特集〉NECアベニュー3冠王
③〈特報〉3×3EYES
④〈特報〉超兄貴Ⅱ
⑤〈ゲーム情報〉女神天国
⑥ハイパーウォーズバトルジャーナル
⑦アーケードカード発売直前チェック
⑧ゴジラ〜爆闘烈伝〜
⑨プリンセス・ミネルバ
⑩新作ソフトレビュー委員会
⑪神聖ウラワザ帝国
⑫カラーチャンネル
⑬アーケードの王様
⑭電撃NEO・GEO
⑮〈コミック〉サムライスピリッツ
⑯〈読者参加ゲーム〉ルートランサー
⑰〈2大RPG超攻略〉エメラルドドラゴン
⑱〈2大RPG超攻略〉風の伝説ザナドゥ
⑲〈読者参加ゲーム〉ヴァルツァーの紋章
⑳〈コミック〉ジャスティーン
㉑流行のきざし
㉒〈読者コーナー〉DENGEKI玉手箱
㉓電撃ハードZONE
㉔エンジェルボイス
㉕ゲッツェンディーナー
㉖新作スクランブル
㉗〈ふろく〉エメラルドドラゴンポスター

【20】今月の記事でつまらなかったものを表4の中から1つ選んで、その番号を書いてください。

【21】次にあげる読者参加ゲームのなかで、いつも読んでいるもの、ハガキを出しているものの番号をあてはまる欄に書いてください。
①女神天国 ②ヴァルツァーの紋章 ③ハイパーウォーズ ④ルートランサー

【22】PCエンジンに移植してほしいゲーム名を2つ書いてください。

【23】本誌以外によく読む雑誌の番号を表5から3つまで選んでください。

5
①月刊PCエンジン ②PCエンジンFAN ③㊙PCエンジン ④電撃スーパーファミコン ⑤ファミコン通信 ⑥HIPPON SUPER! ⑦ファミリーコンピューターマガジン ⑧㊙スーパーファミコン ⑨Theスーパーファミコン ⑩電撃メガドライブ ⑪メガドライブFAN ⑫BEEP! メガドライブ ⑬㊙メガドライブ ⑭電撃王 ⑮コンプティーク ⑯テクノポリス ⑰LOGIN ⑱マイコンBASICマガジン ⑲POPCOM ⑳ゲーメスト ㉑ブイジャンプ ㉒ゲーム遊 ㉓ゲームボーイ ㉔電撃コミックGAO! ㉕コミックゲーメスト ㉖覇王 ㉗GAME ON!

【24】今月の価格をどう思いますか?
①高い ②やや高い ③普通 ④安い

1月号当選者発表(敬称略)

ソフト 機装ルーガ	ソフト ボンバーマン'94	ソフト 信長の野望〜全国版〜	ソフト マーシャルチャンピオン	ソフト フラッシュハイダース	ソフト スーパーリアル麻雀PⅣカスタム
埼玉県 小松敏文 神奈川県 小川祐二 大阪府 伏屋知之 大分県 安藤ひとみ (他6名)	青森県 松江宏一 千葉県 石川幸男 京都府 山田宗朋 兵庫県 細川啓道 (他6名)	茨城県 高橋蒼 山梨県 森晃一郎 和歌山県 高沢雅美 愛知県 森田亮平 (他6名)	山形県 近藤智行 新潟県 戸川良一 愛知県 山口貴弘 大阪府 伊藤明 (他6名)	神奈川県 畑岸伸吾 京都府 平野洋一郎 石川県 佐伯和伸 兵庫県 高橋淳二 (他6名)	福島県 北沢英幸 愛知県 村松豊宏 奈良県 三井由憲 広島県 中田弘 (他6名)

『餓狼SP』カレンダー	『メタルエンジェル』テレカ	『サムスピ』海外版ポスター	ソフト スーパーダライアスⅡ	ソフト イースⅣ The Dawn of Ys	
東京都 山本満 愛媛県 三上定雅 広島県 西村豊 山口県 唐沢祐人 鹿児島県 飯嶋剛史	群馬県 小西義人 神奈川県 南浩志 大阪府 渡辺恭一 岡山県 香川義政 福岡県 西村昌樹	栃木県 杉原秀樹 埼玉県 及川正樹 東京都 中村明夫 岐阜県 安藤勝春 滋賀県 鈴木将也	埼玉県 小林剛 千葉県 柏木潔 京都府 高森俊文 高知県 友貞周一 (他6名)	岩手県 湊元尚 群馬県 天野智明 東京都 井上智則 東京都 鈴木健二 静岡県 島崎明仁	愛知県 長井隆史 富山県 石川宏 大阪府 福井修平 大阪府 西尾宏典 兵庫県 片山昭代

アンケートの答えをこのページについてるハガキに書いて送ってね。しめ切りは2月27日(消印有効)です。

PCエンジン周辺機器から次世代ハードまで

電撃ハードZONE

ハードの情報コーナーもちょっと模様替えして、今まで以上にはば広く深い情報をお届けしてしまうぞ。今回も次世代機関係のネタが続出。'94冬季CESレポートもバッチリだよ。

3DO HARD

[マルチメディア新ハードREAL価格・発売日正式決定!]

去る1月11日に開かれた松下電器産業の発表会で、新ハードラッシュの先陣を切って、REALの国内発売の予定が正式に発表された。それによると、発売は3月20日、価格は¥79,800(税別)ということだ。またビデオCD規格に準拠した動画・映像を再生するビデオCDアダプターも4月下旬に発売される。同時発売ソフトは『チキチキマシン』など6本、5月までには26本のソフトが予定されている(ソフトの紹介は166ページ)。

REALのスペック
CPU：ARM60(32ビットRISC12.5MHz)
メモリ：メインRAM 2MB VRAM 1MB
バックアップSRAM32キロバイト
表示色数：1670万色中3万2千色
ピクセル表示能力：6400万ピクセル／秒
動画表示能力：30フレーム／秒で標準速度で74分(圧縮レートで可変)
CD-ROM：倍速、12・8cm対応

¥79,800で3月20日発売

発表会は超満員

◀▼上は質問に答える松下の首脳陣。左から2人目が森下洋一社長。下はVHSと同等の画質のビデオCDを見るためのビデオCDアダプター。

月産5万台目標、ソフトも続々と発売

ゲーム業界のみならず、家電、マスコミなど幅広い業界から注目を浴びていた発表会で、広い会場は超満員の状態だった。次世代家庭用ゲーム機の第1号というのに加えて国内家電最大手の松下が出すために、単にゲーム業界新時代の幕開けというのに留(とど)まらず、不況に苦しむ家電業界に開かれた新しい道という見方ができるからだ。これは私達にとっても他人事ではない。松下が成功すれば他の家電業界もゲームの世界に参入してきて、結果として高性能なハードや既存ハードの周辺機器、更にはクオリティの高いソフトが充実してくると予想されるからだ。となると、ぜひともREALには成功してもらいたいよね。

REALの生産予定は月に5万台とPCエンジン並みで、少々高めの価格設定から考えて、品不足の心配はなさそうだ。対応ソフトは本体と同時に6タイトル出て、以後毎月5タイトル程度のようだから、新ハードの付き物のソフト不足はないかな?国産ソフトの他にも海外ソフトの移植があるのは強みだ。ただ、どのソフトもリアル志向かアメコミ調な画面構成なので、アニメ絵に慣れた日本のゲーマーに受けるかどうかは疑問だ。もっとも、アニメ絵のゲームは既存のハードでもできるので、出だしのソフトには3DOの能力を見せつけるという使命もある事を考えれば納得。オーソドックスなゲームも徐徐に増えるだろう。

CES'94最新レポート 新ハード戦争勃発!!

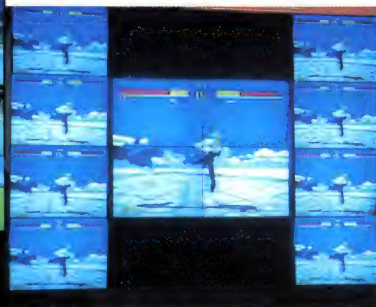
セガの「SATURN」が、ついに公式の場に登場!!

1月6日～9日にアメリカのラスベガスで行われたCES（コンシューマ・エレクトロニクス・ショー）を徹底取材！　今回の話題の中心は、なんといっても次世代ハード。会場ではセガの「SATURN」を始め、いろいろな新ハード関連の展示やイベントが目白押しだったのだ。

⬆これが「SATURN」の姿。一瞬だけ現れるのだ。

SEGA SATURN、CDXで一気に勝負を賭ける!!

⬇そして『バーチャファイター』。会場にはアーケードマシンも置いてあり、大人気だった。

⬆リアルなRACE『DEYTONA』。このスピード感はスゴイ。

1 「SATURN」の映像はやっぱりスゴイ

ＣＥＳの始まる前の噂では「ＳＡＴＵＲＮ」の細かい仕様が発表されるのではないかといわれていたが、残念ながらそれはなし。ただし大型スクリーンで、幸運にも「ＳＡＴＵＲＮ」本体や、その第１弾（？）ソフトである『バーチャファイター』やＲＡＣＥの『ＤＥＹＴＯＮＡ』などを見ることができたのだ。実際の映像は予想以上にリアルで滑らか。アーケード以上のデキを感じさせて、期待度は◎。

2 その他のハードも続々登場

その他セガ関係でめだったハードはＣＤ－ＲＯＭとジェネシスが一体化された「ＣＤＸ」。コントローラーと比較すればわかる通り、驚くべき小ささ。たったの約720グラムなので持ち運びが簡単で、ウォークマン的に使うことも可能とか。予価は＄399.99。また、ＡＴ＆Ｔ社から出されたジェネシスの通信用ハード「ＥＤＧＥ16」も要チェック。

⬅とにかく小さい「ＣＤＸ」。日本発売が楽しみ。

➡「ＥＤＧＥ16」は＄150以下になりそう。

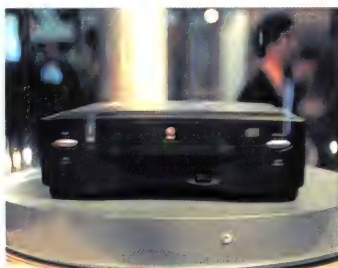
3 『ソニック3』は期待通り

ソフト関係では、やはり『ソニック３』が注目。相変わらずのスピード感はもちろん、斬新なアクションや新敵キャラのナックルズなども登場して、ますます楽しめるデキになっていた。またＣＤＸ発売を受けて、『ジュラシックパーク』や実写取り込みの３ＤＳＴＧ『ＴＯＭＣＡＴ　ＡＬＬＥＹ』などのＣＤ－ＲＯＭソフトが多数展示され（これがけっこうおもしろい）、アメリカでのＣＤ－ＲＯＭ人気の根強さが実感させられた。

⬆『ソニック３』以外にも、『バーチャレーシング』などに人気が集まっていた。

3DO アメリカでの関心の高さはピカイチ、未来は明るい!?

1 他メーカーのハードも

一方、アメリカでの話題性では３ＤＯも負けてはいない。今回の展示の目玉は松下以外から発売される３ＤＯハード。会場では三洋とＡＴ＆Ｔ社の２種類が展示されていた。特に、ＡＴ＆Ｔのものは通信用モデムが内蔵されたもの。今年は、その他もう１社からハードが発売される予定とか。

⬆これが三洋の３ＤＯマシン（名称未定）。

2 3DOの記者発表は自信満々のコメント

また、会場では３ＤＯ社の記者発表が行われたが、内容としては①ソフトは47タイトル準備中。②通信機能は10万世帯によるネットワークプレイのテストを年内に２回行う。③チップの値下げによりハードの値段も下げる、など３ＤＯの今後の方針についてのものがほとんど。展示中のソフトの質にはばらつきがあったので、この先に期待といったところか。

⬅『ESCAPE FROM MONSTER MANOR』。

3DO社長T.ホーキンズ氏が語る

3DOはゲームマシンではない

重要なのは、この3DOがゲーム機ではない、ということです。これはラジオの後のテレビのように全く新しい情報や通信を扱うメディアの1つであり、そのために早い処理能力を備えたＣＤ－ＲＯＭマシンなのです。このＣＤ－ＲＯＭの情報交換や処理能力は（新メディアとして）不可欠であり、その意味でＲＯＭマシンの次世代機（「ＪＡＧＵＡＲ」など）はライバルではないでしょう。また年内に100タイトルは出したいですね。

NINTENDO しばらくは静観、じっくり勝負

「PR」も負けずにスゴイ

任天堂も話題の中心は「プロジェクトリアリティ」。パソコンを使って画面サンプルを表示、操作していた。さすがにそのグラフィックの美しさや多機能性には驚かされるばかり。ただし、任天堂の方針としては、まだまだＮＥＳやＳＮＥＳ中心でいくとのこと。ソフト的にも『メトロイド２』を除けば目立つものもなく、ブース全体として地味な感じを受けた。

⬆ＳＧＩ社のパソコンで動かした「ＰＲ」の画面。このままならスゴイものになりそうだ。また左の廉価版ＮＥＳは大ヒット。

NOA社長荒川氏が語る

「PR」はROMでいきます

「ＰＲ」はＲＯＭで、あとでＣＤ－ＲＯＭのアダプターを出す予定です。というのもＣＤ－ＲＯＭはアクセス時間などが生じて、ＲＰＧなどにはいいけどＡＣＴには向かない。また高圧縮技術を使えば100メガぐらいの格闘ゲームなどはＲＯＭでも簡単にできてしまう。だからジャンル別にＲＯＭとＣＤ－ＲＯＭを作りわけていきたいですね。ただし、この2年ぐらいは、「ＰＲ」よりもまだＳＮＥＳ中心に事業展開を考えてますよ。

OTHERS JAGUAR台風!?

1 意外に評価は高かった

日本ではぜんぜん情報が入ってこないＡＴＡＲＩ社の「ＪＡＧＵＡＲ」も、会場ではかなりハデな扱い。画面を見ると「ＳＡＴＵＲＮ」ほどではない印象を受けたが、魅力的なその＄249という価格と、他のハード類よりも先に発売されるという有利さで、現地では期待する声も高かった。

⬅「ＪＡＧＵＡＲ」の大きいパッドはけっこう使いやすい。

2 アメリカでもサッカーブーム

全体的にハードにくらべて低調な印象を受けるソフトだが、目立つのはサッカー関係のソフト。サッカー不毛の地と呼ばれるアメリカでも、ワールドカップ開催の影響は、予想以上に大きいようだ。

⬆ＡＣＣＯＬＡＤＥ社の『ＰＥＲＥ』。

3DO SOFT

5月までの予定国産ソフト17タイトル発表!!

本体と同時発売は6タイトル。他に海外ソフトの移植もあるぞ

人気キャラのアドベンチャーゲーム

チキチキマシン猛レース

Future Pirates／¥8,800／AVG

おなじみの11台(全部憶えている人、どれだけいるかな?)のアニメそのままのレースに始まり、あのキャラたちを操って全10種類の世界で本格的アドベンチャーを繰り広げる。

実写のウルトラマンで対戦型格闘ゲーム

ウルトラマン パワード

BANDAI／¥8,800／ACT

実写のウルトラマンを使った対戦格闘。ビジュアルシーンとストーリーもあり、2人で対戦プレイもできる。また、データベースモードでは怪獣図鑑としても使える。

ゴルファーもコースも実写のゴルフ

ペブルビーチの波濤

T&E SOFT・Panasonic／¥9,800／SPG

人やコースが実写で、池や樹木、クラブハウスまでリアルに表現。ボールが木に当たると、木の葉1枚1枚の抵抗を計算する究極のゴルフ。ゴルフ好きにはお勧めの1本だ。

リアルな視点の3Dピンボール

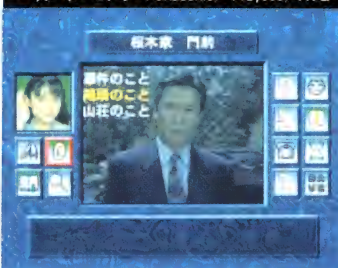
ファイアボール

日本データワークス・Panasonic／¥7,800／ACT

本物の台に向かってプレイする視点で画面を表示する完全3Dピンボール。台は5種類で、中には2階建のド派手な台もある。他のゲームと違いプレイヤーを選ばないのだ。

山村美紗のドラマがそのままゲームに

京都鞍馬山荘殺人事件

パック・イン・ビデオ・Panasonic／¥12,800／AVG

山村美紗原作のドラマそのままに、西岡徳馬や小川範子など20人以上の俳優で京都ロケをしたCD2枚組みの大作アドベンチャー。捜査の進め方でエンディングが変化する。

マイホーム作りを擬似体験

THE LIFE STAGE

マイクロキャビン・Panasonic／¥8,800／SLG

家を建て、家具や調度品を置いてゆき、自分だけのマイホームを設計するシミュレーションで、いわば積み木の超リアルバージョン。自分の設計した家の中を自由に歩き回れる。

■4・5月発売予定のタイトル

タイトル	発売元	価格	ジャンル	発売	内容
Doctor Haizer	リバーヒルソフト・Panasonic	¥8,800	AVG	4月	失踪した天才考古学者を探索する。フルポリゴン画面。
鉄人	SYNERGY・Panasonic	¥8,900	ACT	4月	殺人機械「鉄人」をコントロールして敵を倒していく。
ノンタンといっしょ	ビクターエンタテインメント・Panasonic	¥6,800	DC	4月	アニメと音楽をふんだんに使った教育トイソフト。
寺沢武一の「武」	FUN PROJECT・Panasonic	¥9,800	DC	4月	寺沢武一の世界をインタラクティブなデジコミで再現。
娯楽の殿堂	博報堂マルチメディアソフト・Panasonic	¥8,800	SLG	4月	閉鎖中の劇場を再建して劇場王を目指すシミュレーション。
ファラオの封印	アスク講談社	¥8,800	RPG	4月	古代エジプトの地下遺跡で繰り広げられる冒険活劇。
プロフェッショナル麻雀悟空(仮)	アスキー・Panasonic	¥7,800	ETC	5月	リアルな映像と音声。強力な思考ルーチンの24人と対戦。
将棋スペシャル(仮)	アスキー・Panasonic	¥7,800	ETC	5月	TOPクラスの思考ルーチンを備えた将棋。詰め将棋もある。
黒き死の仮面	ハミングバードソフト・Panasonic	¥8,800	RPG	5月	実写映像を使ったリアルなホラーアドベンチャーRPG。
時を越えた手紙	シンキングラビット・Panasonic	¥8,800	AVG	5月	緻密なマップにアニメーション、3DOならではのAVG。
バーニングソルジャー	パックイン・ビデオ・Panasonic	¥8,800	STG	5月	宇宙空間でのドッグファイトをリアルな画面で3D表示。

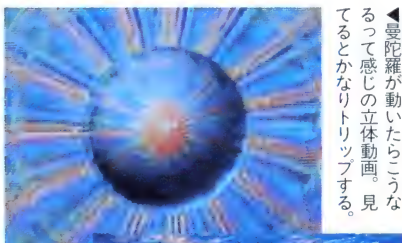
レーザーアクティブ
L.A. SOFT

[レーザーアクティブ、新着ソフトの紹介だ]

3D MUSEUM スリーディーミュージアム

PIONEER／MEGA-LD版 2月10日発売・LD-ROM²版発売日未定／¥12,621／ETC

CGワールドと大自然 どちらの映像がお好み?

『3D MUSEUM』はLDの両面に別のタイプの映像が入っている。A面は抽象的なCGを中心としたデリックサイド、B面は森や海などの風景を中心にしたピースサイドで、前者は激しいまでに3Dを見せつけてくれ、後者は大自然の中に身を置いているような半ば環境ビデオになっている。さすがはMCNの第1弾ソフトだ。

◀曼陀羅が動いたらこうなるって感じの立体動画。見てるとかなりトリップする。

▶きれいな海の中で魚がいっぱい泳いでいて、そこに日の光が射しているのだ。

3Dへの入り口は3つのメガネとステレオグラム

3Dの技法は4つ準備されていて、技法ごとに必要なメガネが異なっている。古典的な赤青メガネ、短時間に右目と左目に見える画像を交互に切り替える液晶シャッターメガネ、主として横方向に移動する映像に適した視差メガネ、そして（メガネをかけない）裸眼だ。赤青メガネと視差メガネはソフトに3つずつ付属しているが、液晶シャッターメガネは別売りだ。

◀肉眼で見るとわからないけど、青と赤のメガネをかけて見ると立体視できるのだ。この写真でも可。

▶このままでも何だか立体的だけど、別売りの3Dゴーグルで見るとすごいのだ。

◀写真のステレオグラムでよくあるタイプのヤツ。これも写真でも見えるので、やってみよう。

液晶シャッターメガネはソフトと同時に発売

3D技法のうち液晶シャッターメガネを利用した物はソフトと本体だけでは見られないので別売りの液晶シャッターメガネ「3Dゴーグル」とアダプタを買わなくてはならない。3Dゴーグルは1つ1万円、3Dゴーグルと本体をつなぐアダプタは5千円で、どちらも本体と同時に発売される。アダプタには2つまで3Dゴーグルがつながるようになっている。

パックツアー? それともカスタムコース?

『3D MUSEUM』の回り方にはTOUR、MENU、GLASSの3タイプがある。TOURはいくつかのお勧めコースから好みのコースを選んで回るパックツアー、MENUは映像の方向性ごとのメニューの中から見たい物を選ぶカスタムコース、GLASSは利用する3D手法ごとのお勧めコースということになっている。ただし、GLASSを選んで3Dメガネを長時間掛けつづけると目に悪いので注意。

◀こういうメニューから遊び方を選択できる。かなり楽しめそうだね。

▶左下のマークでどの種類のメガネに対応しているかがわかるのだ。

TRIAD STONE トライアドストーン

SEGA/3月発売予定/¥9,800/ETC/MEGA-LD

これぞ本格的LDゲーム

レーザーアクティブならではのソフトの1つで、往年のゲームセンターで大流行したLDゲームの典型だ。と言ってもアーケードからの移植ではない。レーザーアクティブオリジナルで他ではできないストーリーだ。ゲーム感覚はやってもらえばわかるが懐かしのLDゲームそのままである。ゲームセンターからLDゲームが消えてしまって寂しく思っている人にはオススメだ。

◀往年のLDゲームが自宅でできるなんて、ファンにはたまらないね。

■主なアーケードのLDゲーム

タイトル	メーカー	発表
アストロンベルト	セガ	'83
バッドランズ	コナミ	'84
忍者ハヤテ	タイトー	'84
タイムギャル	タイトー	'85

人気声優の素顔

ANGEL VOICE

No.7

井上喜久子

PROFILE

誕生日……9月25日
出身地……神奈川県
血液型……O型
星座………てんびん座
主な出演歴…………
　ああっ女神さまっ
　らんま1/2
　お〜い！竜馬
PC出演歴…………
　女神天国
　スタープレイカー
　機装ルーガ

Kikuko Inoue

目の前に立った彼女の笑顔は、なにか魔法のように
まわりの喧噪（けんそう）を優しい時間に変えてしまう。
そして、その可憐（かれん）な唇から語られる美しい音色。
それはまるで、天使のささやき……。

協力／江崎プロダクション　ヘアメイク／佐久間こゆき　撮影／中村英良　イラスト／いづみひろの

Kikuko Inoue

◆声優になろうと思ったキッカケは？

「はじめは学校の先生をめざしてたんですが挫折して、その頃『アタックNo.１』の再放送を見て感激して、それで声優になろうと……」

◆実際になってみてどうでしたか？

「初仕事が『報道特集』というＴＶ番組だったんですけど、そこで初めて〝声優さん〟と呼ばれたときは、すご～く感激しました」

◆今まで演じた中で印象的な役は？

「いろいろありますけど、『姫ちゃんのリボン』というアニメでやった、生徒にいじめられる教育実習の先生の役は、自分にも経験があるので、なんか不思議な感じでしたね」

◆役柄は優しいお姉さん役が多いですよね？

「…本当に、おかげさまで（笑）」

◆今後演じてみたい役はありますか？

「あまり自分を一定の枠にはめたくないので、いろいろな役に挑戦したいです」

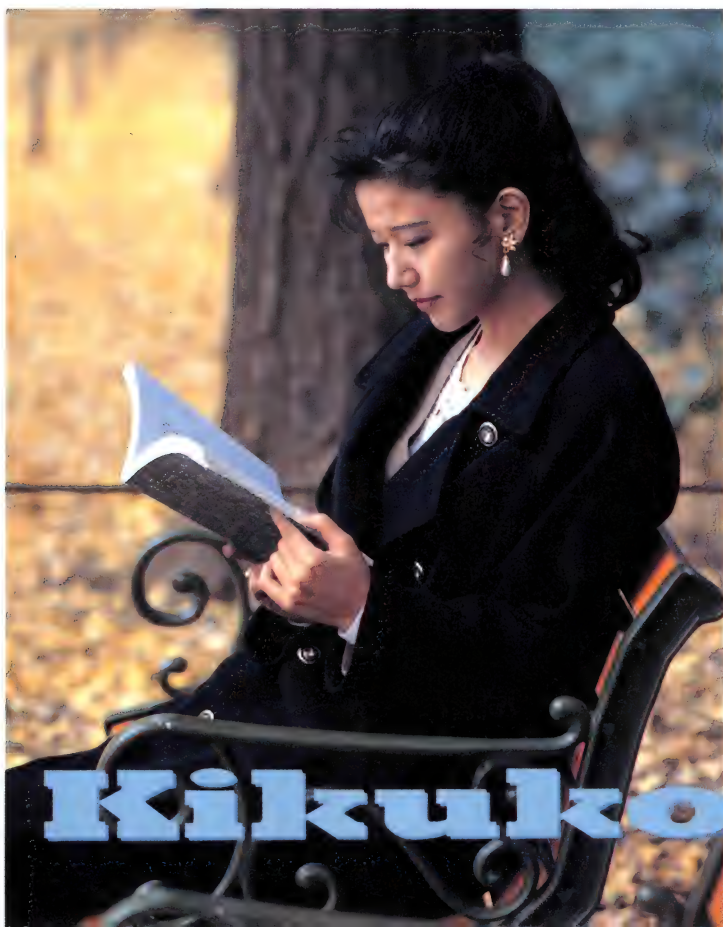
◆尊敬する先輩はいらっしゃいますか？

「たくさんいるんですが、尊敬というか憧れてるのは増山江威子（えいこ）さん。子供の頃から、増山さんの声だけはわかりました」

◆好きな映画とかはありますか？

「最近見たのでは『アラジン』。それから『グラン・ブルー』。私、海が大好きなんですよ！」

◆休日はどんな過ごし方を？
「50%の確率で、ボ～ッとしてますね。お昼近くに起きて、ボ～ッとしてるといつの間にか夕方になっちゃって、今日１日は私にとっていったいなんだったのかしら？って」
◆スポーツはなにかやりますか？
「見るのもやるのも全然ダメ。小学校６年のときに、50メートル走が13秒で先生に怒られて、それ以来スポーツはあきらめました……」
◆料理はなさいますか？
「やりますよ。〝それでは、これを蒸してる間につけ合わせを作りましょう〟とか言って、料理の先生ゴッコをしながらやるんですよ」
◆（大爆笑）それは、１人でやるんですか？
「…なんか変ですか？（井上さんは真剣）」
◆自分のお部屋はどんな感じですか？
「ピンク系ですね。カーテンはレース」
◆あの…お風呂ではどこから洗いますか？
「え？　う～ん、首……かな」
◆突然ですが好きな男性のタイプは？
「私はドジと共に生きてるんですよ。だから小さなミスは許してくれるような、心の広い人がいいですね。外見はあまり気にしません」
◆最後に井上さんの野望を教えて下さい。
「全世界の平和ですね」

人気声優の素顔
ANGEL VOICE
No.7

落ち葉が舞い散る銀杏（いちょう）並木。木漏れ陽の中で、本を開くその姿は、木々たちに愛される妖精のよう……。

▶▶▶▶▶▶▶▶INFORMATION

井上さんのCD
2月2日発売！

ついに待望の井上喜久子さんのソロアルバムがリリース。全10曲の中には、井上さん自身が作詞した曲も含まれていて、仕上がりも上々。さらに３月には初のビデオクリップも発売の予定。ファンなら絶対に買いだね。

elegant fish
KIKUKO INOUE
【優美なおさかな】

Kikuko Inoue

ゲッツェンディーナー

Götzendiener

ACT.2

不屈の女神ミーサを待ち受ける運命とは……!?

イラスト●赤井孝美
文●菅 浩江

キシュ・リム・ミーサは、渾身の力を込めて重い石扉に取りついた。

死体が腐った腕を伸ばすのが、扉の隙間から見える。が、その欠けた指先が届く前に、彼女はなんとか扉を閉め切ることができた。

外では死体がまだ呪いの言葉を吐き続けていたが、それはもう分厚い石にさえぎられてもごもごとした呟きにしか聞こえない。

冷たい扉に背をもたせかけ、ミーサは、ふう、と息をつく。

「〈破魔花〉のご加護に感謝を」

建物の内部はじっとりと冷たい湿り気を帯びていた。青臭い。そうまるで刈りたての草のような香り。

汗で首筋にはりついた金の髪を指で巻きとりながら、彼女は改めて薄闇のたちこめる室内に目をこらした。

たあん、と高く水音が反響する。音の方向で、ほのかな光が生まれた。緑みを帯びた燐光が、刹那、周囲を照らし出す。

「花壇……？」

四角く石を組んだ区分けが、整然と広がっている。

ミーサが一番近くの花壇に近づこうとすると、緑の光は明滅して消えてしまった。

闇に沈んだ地面をじっと見つめる。何が植わっているのだろう。扉に描かれた通り、王家ゆかりの〈破魔花〉ならいいが。〈破魔花〉は水を得ると光を放散する。さきほどの明かりも、枯れずに残った花の上に水滴が落ちたと考えれば……。

ならば、汁や果実が武器になる。かつて魔王と戦ったおり大いに人を助け、この花が貴族の紋章となったゆえんであった。

白い手が長剣を抜く。使える花がないか確かめなくては。果実一つ、緑の葉一つでも手に入れば、長剣一本で切り抜けなくてもすむ。

でもどうして魔神の塔の根元に魔を断つという花が？

と、再び遠くで水滴の落ちる音がして、待ち望んだ光が生じた。

花壇の植物はどれもみな枯れていた。からからに乾いてひび割れた土のうえに、汚い茶色の残骸があるだけ。縮こまった蔦、紙くずのようになってしまった大きな葉っぱ、色あせた花。茎がない。葉から直接咲くのは〈破魔花〉の特徴……なのだが。

ミーサの緑の瞳が厳しく細まる。

自分の知っている〈破魔花〉ではない。あの花は一抱えもあるほどに大きいし、おとなしく地面を這うのではなく、のびのびと太い蔦を巡らせて壁に繁るはず。

どっと汗が流れ落ちた。

やはりここは敵の陣地。〈破魔花〉があるわけないんだ！

「じゃ、ここは」

ただの花壇だったらいい、とミーサは願う。

もし……もしも、この〈破魔花〉によく似た植物が同じような武器となり、それを扱う魔物がいるなら。

三度目の光の中、彼女はせわしく出入口を探した。

奥まったところに小さな扉がある。他愛なく開くが、中は真っ暗で、かろうじて斜路が下っていると判った。

外の道はふさがれている。それに、下へ行けばいつかは海面に着くかも。

「よしっ」

ぶるん、とひとつ身震いをして、彼女はひんやりとした下り道に足を踏み入れた。

「世に並びなき覇王、貴族の中の貴族、父たる王よ……。ああ、どうかお父さま、わたしに強さを」

真の闇だった。左手で冷たい石壁を触っているのだが、指先の感覚がもうない。ミーサは夢見た。このまま通路が海まで下り……小さな扉をくぐると、そこは青々とした海原で……勇者を乗せてきた船が白い帆を張ったままわたしを待ってくれている……。夢がかなうなら、このまま故郷に戻れるのなら、この暗さと寒さを耐えてみせるのに。

右手の先が石でないものを探りあてた。

扉だ。木肌の湿った感触。

慎重に開くと弱々しい緑の光と水の匂いが漏れてきた。

まだ海じゃないんだわ。

がっかりしながら身体を滑りこませる。

露台のような狭い高台に出たらしい。そこはかなり天井の高い一間だった。上と同じ花壇と蜘蛛の巣のように張り巡らされた水路。しかし水はとぼしく、左手の壁下からの細い流れが、かろうじて花の光を帯のように灯している。

なんとか物の輪郭だけが見える光量ではあったが、ミ

ーサは心から感謝した。
　眼下に林が見えるからだった。林を構成するものはふるさとの緑なす木々ではなく、鋭く尖った槍。花壇でも水路でもないところは、槍で埋められていた。斜路と同じ暗闇だったら、とっくに転落して串刺しになっていただろう。
　露台からは細い回廊が壁に沿って造りつけてあった。
　ミーサはぴったりと壁に身を寄せて、とりあえず水の流れを生むところへと向かう。どこから水が来ているのかが判れば、抜け出せるかも知れない。
　踏み外すわけにはいかなかった。弱い光の中を見極めようとして目を細めていたので、目蓋が痛くなってくる。目をこすり上げた彼女の足元で、がらりと嫌な音がした。
「やだ……」
　回廊がとぎれている。勇者たちの戦いのあとではないようだ。崩落してからかなり経っているように思える。花が枯れていることといい、この捨て置かれたようすといい、魔の住まう場所はどうも手入れが行き届いていない。
「どうしよう」
　回廊を反対回りするか？
　後ろを振り返ったミーサ。その息が止まった。
　いつの間に現れたのであろうか。緑の燐光に彫り上げられた、四本腕の怪物。分厚い胸板の前に構えられているのは、殺戮の喜びを輝かせる長い槍だ。
　思わず身を引くと、足元からまた小石が落ちた。
　あとがない！
　武を能くする姫巫女は、左手を壁に這わせて姿勢を保持しながら、ゆっくりと長剣を抜いた。柄の〈貴宝珠〉が柔らかな温みを伝えてくれる。
　彼女の手の内から漏れた真珠色の光にあぶられ、怪物は猛獣のような顔をしかめた。
　槍の先に反射する緑の光が、すうっと流れる。勢いづいた切っ先が、暗闇に綺麗な半円を描いた。
　鋭い槍が、姫の金髪を薙いだ。風圧に乗った髪の切れ端がちらちら光りながら散り落ちる。
　その時、すでにミーサは、体を沈め敵の股下をくぐっていた。
　が、機敏に振り向いた怪物は突き出した獣の口を笑いに形に歪める。
「あっ……」
　しまった！　彼女は唇を噛んだ。
　難は逃れたものの、位置が入れ替わったために、利き腕が壁のほうへきてしまった。これでは振りかぶることができない。せいぜい突いていくしか攻撃の方策がなかった。
　しかも相手は、自分よりも長い腕と、剣よりも長い槍を持っている。
　せめてもう少しここが広ければ、他に手段があるのだが……。
　ミーサの眉がぴくりと動いた。大きく息を吐き出すと、視線で相手を牽制しながら剣を鞘に収める。
　怪物の醜い笑みが不思議そうな表情にとってかわった。
「来い、化け物」
　男言葉を投げつけた姫の顔は、薄い光に照らされて冴え冴えとしている。
　彼女から自信を嗅ぎとった怪物が、いらだちのうなりをあげた。
　花の明かりを映した穂先が、くうっと持ち上がる。ミーサの瞳が細くなった。
　片側二本の腕を器用に使って繰り出される槍。闇を切り裂く緑の円弧……。
「そこっ！」
　たんっ、と軽い足音が石壁に響いた。刃の飛跡が落ちる。槍の口金のあたりに飛び乗ったミーサは、そのまま柄を握ってひねりあげた。
　怪物の指がはずれると、柄をやつの頭上から回し、壁と巨軀との間に入れる。そこまでを空中でやってのけた姫は、絶妙の着地を見せると、穂先を石壁にあてて精一杯の力で引いた。
　金属と石がこすれて、ぎゃりっと音をたてる。梃子と化した柄の先が、回廊から怪物を落とす。あんぐりと口を開けた獣の顔は、なぜだかくっきりと目にできた。
　悲鳴はなかった。ただ、肉と骨とを貫く、くぐもった轟きが……。
　ミーサの呼吸がひきつれていた。槍を持つ手は緊張のあまり硬直し、なかなかはずれなかった。
　初めて積極的に生き物を殺した……。
　彼女は泣きたいのか笑いたいのか自分でも判らなかった。血が滾ってどうしようもない。狩猟をする時の気分はこのようなものであるかもしれなかった。
「武神である父王さま、あなたの娘であることに、そして魔封じの貴族の血に、感謝を」
　白い顔に微笑みが宿る。鏡を持たぬ姫巫女には知る由もなかった。自分がどれほど凄惨な笑みを浮かべているかは……。

　回廊の反対側の先には、ひときわ暗く口を開けた洞があった。他に行き場はない。だが、そこも無残に崩れた瓦礫にゆくてを封じられていた。
　もとの露台に戻った姫は、じっくりと地形を見下ろす。
「どこも狭いわね。……ああ、あそこなら」
　槍の林に隔てられたところに、目的の場所があった。ちろちろと水の流れ出す壁の傍、緑に光る花壇である。
　ミーサは、槍の柄を掌にうちつけて、ぱん、と鳴らし、手応えを確かめた。長い髪をしっかりとくくり直して、いったん扉の傍まで後退する。
　槍を頭上に構えると、彼女は身軽く駆け出した。短いかけごえをかけた姫は、死の林の間に、手に持った槍をつきたてる。そのまま柄につかまって体重を乗せた。棒高跳びの要領である。
　しぶきをあげて着地したミーサは、盛大にあがった泥はねで汚れた服を見て、ちょっと悲しそうな顔をした。
　光る花の間をぺちゃぺちゃ歩いて、割れ目から水をしたたらせる石組みに手をつく。目を閉じると、彼女の全身が莫大な水の予感で満たされた。
「よかった。深さ、たりるみたい」
　ひとりごとを呟くと、静かに呼吸を整える。
　しなやかな腕が鳥の翼のように伸べられた。わずかに上向いた顔を花の光が彩る。肩が微妙なしなりを見せると、それは手の先まで波の形に伝わった。
　巫女の血のなせる技。触媒魔法、水。
　爪先立って一歩出る。常人には理解できない複雑な歩みで、五歩、六歩。縮まった足首から水輪が広がっているようには見えないか。その輪が複雑に絡んで漣の網を編んでいくのは幻か。かがめた腰を伸ばす姿は沖合いの波濤。背ではずむ髪の流れは山奥で歌う川。
　大気が鳴動していた。音を絞りこむような手つきをすると、両手の間に揺らめきが生じた。まるで見えざる水の影のよう。
　それをぐうっと圧縮する。と、彼女の瞳が、かっと力を帯びた。
　左右の手を突き出す。鞭のように伸びる陽炎が、石壁にあたる瞬間には確かな質量を持った激しい水流に変じていた。
　石壁の中心に穴が開く。世界が揺れたかと思うと、ぎしっと石組みがたわんだ。
　どおんと音をたてて一気に石組みが崩れる。
　圧倒的な水。ミーサは一番近い槍の根元にしがみつき、身体をさらおうとする水に必死にさからった。
　水深が増すとふわりと足元が浮いた。彼女は何度も槍を持ち替えて登り、呼吸を確保する。
　広々とした部屋は、いまや揺らめく緑の光に満ちていた。水を得た枯れ残りの花が、水中でいくつも灯っている。きらめきは水面でたくさんの破片となり、まるで光の海のようだった。
　うっとりしている場合ではない。
　彼女の手はすでに尖った先端に達しようとしていた。水をたたえれば槍に邪魔されず泳いで渡れると思ったのだが。槍の林の上を移動するにはまだ丈がたりず、摑まりどころを失ってなお花壇の上にとどまれるほどには流れが優しくない。
　どうしよう。このままじゃ……。
「あっ」
　はしっこい目が漂泊物を見つけた。渦巻く波間で上下しているあれを使えば。
　彼女は距離をはかり水流を読んで、ぱっと手を離す。鮮やかな抜き手で水を掻いた姫巫女は、流れてきた大きな樽に乗り込むと、その油臭さに顔をしかめた。
　この臭い、どこかで嗅いだような気がするんだけど。
　ぐらっと急ごしらえの船がかしぐ。彼女は気掛かりを棚上げにして、不安定な樽の均衡を取ることに意識を集中した。

　キシュ・リム・ミーサはまたも願った。この水がわたしを海まで連れて行ってくれるように、と。
　今度の落胆は目よりも先に耳に知らされた。
　声が流れてくる。低い祈りが。
　なんて悲しい声だろう、とミーサは思った。言葉は聞き取れなかったが、ねじれるような音律が苦悶を孕んでいる。
　もしかしたら勇者さまと共に来た誰かが、どこかで生き残っているのかも。声はいくつ？　十人、いいえ、十五人はいるわ。でも、この声、この押し殺したような響き……出口とか海とか、そういう明るいものとは無縁のようね。
　がぶがぶと水音をたてながら樽が進んでいるのは、空中を走る水路。こんな施設が、と思う間にも声はしだいに大きくなる。
　やがて、樽の上下動がおさまり、波音も静まった。そこは巨大な水槽。

民家なら五棟くらいは平気で沈めてしまえそうな水槽には、内側にも外側にも足掛かりがついている。樽を捨ててそれを登り、水槽の外に出たミーサは、軽く目を見張った。
「か、からくり部屋……？」
苦しげな唱和が、部屋一面に押し込まれた巨大な見知らぬからくりを縫って響きわたっている。
突然、耳をつんざくような軋みがして、彼女は、ひっ、と飛び上がった。
身構えた姫の目の前で、水槽につながった棒のようなものがきりきりと動く。回転はしだいに速度を増し、作動音が高くなる。どこかでばねが弾けるような音、歯車の向こうでゆっくりとせり上がる影。
「何が起こるの」
からくりは、始まった時と同じ唐突さでぴたりと静止した。
「……？　壊れてるのかしら」
それがよいことなのか悪いことなのか判らない。
落ち着いてよく見ると、四つある水槽のうちふたつには水が入ってないし、金属でできた把手や鎖の一部がかなりの年月捨て置かれたため、赤く錆びていた。
首をひねる間にも、声は身をよじるがごとき悲壮さで続く。
とにかく、行かなくちゃ。魔封じの王家の血にかけて、助けられるものなら助けよう。勇者さまたちの仲間なら、海へ行く方法を知っているだろうし。
彼女は壁際の灯明を睨み、火の触媒魔法を始める。
びしょ濡れの衣服は動きを封じる……というより、こんな格好で殿方の前に出るのがはばかられたからだった。

水に流されていた間の距離は定かでなかったが、ミーサはみつけた通路を歩くうちに、もしかしたら自分は一番最初にいた塔の方へ戻っているのでは、と心配になってきた。通路に点々と置かれた灯明までもが、彼女が通り過ぎる風でせせら笑いのように瞬く。
自分を求めて戦い続けた彼らを魔物が捕らえるのだから、その場所が塔の近くでも納得はいく。だがそこから逃げに逃げてきたつもりのミーサは嫌な気分だった。
それに。
「変ね」
爪を噛んで耳をそばだてる。陰鬱な声は近づいているのだけれど、少しも言葉が聞き取れないのだった。しいて表現すれば、二日置きにやってくる口やかましい家庭教師が匙を投げた、彼女のもっとも苦手とする古代儀典語のよう。
前方に赤黒い光が浸出してきた。暗くてちらちらするのはそれが蠟燭の明かりだからだろうか。祈りが残響を伴って聞こえてくる。たぶん、この先の部屋は広いのだろう。
勇者の付き人たちはどんなふうにとらわれているのか。自分がそうであったように鎖のついた枷だろうか。それとも檻のまわりに怪物たちがうようよいるのだろうか。
ミーサは掌の汗を拭ってから、注意深く長剣の柄に手をかけた。
血の海のような光から身を隠し、そっと顔をのぞかせる。湖底の石のようにうずくまっている、大勢の人影……。
人じゃない！
言葉が出なかった。
だだっ広い部屋の中央、弱々しい野の小動物のように固まって座っているのは、人とはほど遠い者どもだった。
黄土色の触手を生やしたもの、全身からばたばたと腐蝕液をしたたらせるもの、手足をぽっかりと空中に浮かべたもの。
気づかれただろうか。いや、大丈夫だったようだ。小ぢんまりした室内に居並ぶ十五体ばかりの化け物は、みな、床に向けて低く声を落とすだけで顔を上げようともしない。
ぼそぼそとした声が床を這うように流れてくる。それは、彼女が思ったように古代儀典語の抑揚ではあったが、いくら耳を澄ませても人の言葉には聞こえなかった。あえて言えば、赤ん坊のうなり声のような。おそらくまともな会話ができないのだろう。姿形の貧弱さといい、彼らはいままで遭遇した化け物に比べて明らかに格下だ。
ミーサ姫は柄を強く握った。骨が白く浮いて出るほどに。
わたしったらなんて愚かな。せっかく、せっかく……。
ここへ来るしか道はなかった。だからそうそう自分の愚かしさを呪うことはないのである。しかし、もう孤独でなくなる、もう海への道が開ける、と希望をかけていたぶん、それがうち砕かれた衝撃は大きかった。騙されたようで悔しさがつのる。
戦うには数が多い。
ミーサは覚悟を決め、身体を壁面にぴったり寄せた。部屋の左手に別の通路がある。やつらに気取られずにあそこまでいけるだろうか。
じりじりと移動するミーサは、祈りの声が旋律めいて上下するたび、びくんと身体を震わせた。まだ大丈夫。まだ見つかってない……。
その時響いた硬質の音は、怪物たちを振り向かせるに充分な大きさだった。
長剣の〈貴宝珠〉が壁にあたったのである。
色とりどりの恐ろしげな瞳がいっせいに自分を注視する。
泥の色をした一体が滑るように動き、ミーサの目指していた戸口との間に立った。
「お前はあぁぁぁ」喉をねじ切るような声だった。「お前は、貴族かあぁぁぁ」
彼女は答えず、剣を抜く。怪物たちの輪が狭まり、猛烈な獣臭さが漂った。
「貴族」「貴族の」「貴族の、血」「貴族の、娘」
「だったらどうなのっ！」
ぶんと剣を振って睨みつける。
緑の液がしたたる腕が、禍々しい色の触手が、ねろねろとうねる舌が、彼女に向けて伸ばされた。
「おおぅ、我らは、待つ」「貴族の」「不屈の貴族の」「待っていた」「貴族の血」
復讐だ、とミーサは閃くように思い当たった。魔を封じた者の末裔を、彼らは屠ろうとしているのだ。
赤い光を受けてミーサの髪がきらめいた。高く飛んで、ゆくてをふさいでいた化け物を叩き斬ると、くるりと身体を回して背後を牽制する。
「わたしは生き延びてみせるわ。そうしてお父さまと軍を整え、眠りそこねたあなたたちをもう一度封じに来るわ！」
触手が、腕が、舌が、びくびくと縮まった。
「おおぅ、違うぅぅ」「違うのにぃ」
「残念ね。ゆっくり聞いてあげられる気分じゃないのよ」
獲物を取り逃がした落胆の声を聞きながら、彼女は通路に身を躍らせた。
その右腕を、がっちり摑まれる。
「きゃあぁっ！」
誰かの乾いた手はミーサのかぼそい身体をひねりあげる。剣が力を失った掌から滑り落ちた。
左手で体技をかけようとしたが、それもならなかった。じたばたと抵抗を試みる彼女の耳に、流麗な言葉が届く。
「お静かに、貴族の血を持つお方。乱暴を働きたくはありませぬ」
「なに？」
「お心を静めてくださるのなら、すぐにでもこの手を離しましょうぞ」
全身のこわばりを解いたのは、説得の言葉があまりにも典雅だったため。腕にかかった指がほんとうにはずれた。
彼女の前に立っているのは、肩のあたりが妙に盛り上がった深い緑の長衣をまとう、壮年の男だった。ぎすぎすに痩せてはいるが顔に気品がある。
「わたくしもやつらも、けしてあなたさまを傷つけようとは思っておりませぬ」
「でも……化け物だわ。襲ってきたわ」
男は啞然とする姫の前で深々と腰を折り、落とした剣を拾い上げた。そして切っ先を自分の方へ、柄を彼女に捧げた。礼をつくしたそのしぐさ。
「あなたは……誰？」
「古き世で、あなたさまのご先祖に仕えた者にて……。やつらとて同じ。みなで貴族の血を持つお方をお待ちしておりました」
気配に顔を向けると、さきほどの化け物たちも平伏している。
ミーサは注意深く剣に手を伸ばした。いつ刃先を翻されるかと身構えていたが、男はすんなりと長剣を返してくれた。先祖の臣下だったのは本当かもしれない。魔の力で姿を変えられてしまった、とか……。なんにせよ敵ではないようだ。
彼女はほっと息をついて鞘に戻しながら、
「わたしを待っていたとはなにゆえです」
と、威厳を持って訊く。彼の瞳が柔らかく笑んだ。
「〈不屈の女神〉と呼ばれしお子よ。あなたさまこそ、世に真実と平和をもたらす者」
「なっ、何のことですか。わたしはただ城へ帰りたいだけです」
「もちろん、お戻りいただきます。真の女神の名と共に」
戻れる……。ミーサは、座り込みたくなった。終わるんだ。もう、怖い目に遭わなくてすむんだ。
「ほんとうね？」
「はい。ただ、この過ちの世を糺すため、儀式を執り行っていただきたく……来ていただけますか」
丁寧に乞われる。
ミーサは、軽く頷くと、彼のあとについていった。

いずこから届くのか、鈍くこもった鐘の音が聞こえる。
「ここはもともと、幸多き人々が神に祈る場所でござい

Götzendiener

ました」
　男は盛り上がった肩を不格好に揺らしながらそう説明した。
「古代信仰の場所ということ？　そういえばいくつか伝承を習った気が。どうして神の場所がこのように魔の巣食うところとなったのです」
「それはみな、世が歪んでしまったため……」
　案内された部屋は、円筒の形をしていた。中央には複雑なからくりが天井まで柱のように組み上げてある。背丈の三倍はあろうかというとてつもなく大きな歯車の前に、ぴったりと幕を下ろされた祭壇のようなものがあった。
「あれに火をいれ、しばしお待ちを。祭祀を司る者を呼びにゆかせましたので。そして祈りを、貴族の姫。さすれば神は再び地に戻られます」
　二人のあとをぞろぞろ付いて来ていた化け物の一体が、うやうやしく灯明を差し出した。ミーサは祭壇の燭台を灯しながら、久々に笑みを見せる。
「神の復活の儀式というわけですね。ああ、先刻までの血腥さが嘘のよう」
　衣服の皺を伸ばし、束ねていた髪をほどく。勇者の形見である結わえ紐を腰帯に挟んだ姫巫女は、優雅な動作で祭壇の前へ進んだ。こっそり安置されるものの正体を透かし見ようとしたけれど、分厚い幕はぴったりと閉じられている。
「このからくりは」
　男は一礼してから単調に答えた。
「神像を動かすためのものでございます」
　そうなの、と納得しかかって。
　ミーサは全身の血がざあっと引くのを感じた。この部屋の広さ、丸い形、場所……。この上はもしかしたら。
「ちょっと待って！　神って？　あの四枚の翼と六本の腕の魔神像のことなの？」
「あれこそが神、真の神なのです。貴族であり〈不屈の女神〉であらせられる姫巫女よ、あなたは神に謝罪をしなければなりませぬ」
「なにを……」
「お座りを、姫。そして頭を深く垂れるのです。先祖の所業を悔い、これからはあの方をあがめると誓うのです」
　男の肩が動いた。長衣を割ってのぞくのは、これまでの化け物どもと同じ、もう一対の手だった。四本の腕をゆらゆら振りながら、彼は立ちすくむ彼女を押さえようとする。
　ミーサがうなだれた。何もかもを諦めたような姿だったが、すぐに、くくっ、と喉が鳴る。
「そうなの……。そうだったの。結局、ここには魔物しかいなかったのね」
　彼女はのけぞって高らかに笑う。
「わたしが魔物に額づくだと？　魔封じの血筋を持つわたしが？」
　怒りで、金色の髪が逆しまの滝のごとくに持ち上がった。固めた拳がわななき、細い身体から殺気が昇り立つ。
「ばかにするのもいいかげんにして。あんたたちなんか……お前たちなど――」
　ざっ、と足を開くと、その手にはすでに玲瓏な刃が宿っていた。彼女は吠えるがごときに言い放つ。
「ぶっ殺してやるわ！」

（4月号につづく）

モンスターメーカー 闇の竜騎士

RPG

NECアベニュー SCD専用
3月末発売予定／¥7,800

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

開発度 1／10現在 95パーセント

タムローン「女の子ばっかじゃ心細いだろう。ボクがエスコートしてあげようじゃないか。」

WRITER'S ROOM● 超期待作で、超大作！　とにかく奥の深さが魅力だね!!　（T）

ゲームのカナメ"モンスターメイキング"システムに迫る！

このゲームのモンスターは、全部で６種類の属性からなっている。"土""水""火""植物""動物""黒"の６種類である。たとえば、スライムは、土と水、そして植物の属性を併せ持つ…といったぐあいだ。

右の表だが、モンスターメイキング後の属性の変化をあらわしている。属性強化とは、同属性の強力なモンスターに変化することを、属性変化は合体前とは関係ない属性があらわれることを、変化なしとはモンスターが合体前と変わらないことを、それぞれあらわす。

これはごく一部のデータなので、このパターン以外の場合もある。くわしいことは、次号以降で徹底的に紹介するので、そっちを読んでくれ。基礎から実戦までジックリと紹介するぞ。

属性＼属性	水	火	動物	土
水 ジェリー、マーマン、シーモンクなど。	属性強化 ジェリー＋マーマン ↓ アプサラス	変化なし マーマン＋イフリート ↓ イフリート	属性変化 マーマン＋ハーピー ↓ セイレーン	属性強化 ジェリー＋ウルフ ↓ キルモリウス
火 ケルベロス、イフリートなど。	変化なし ケルベロス＋ジェリー ↓ ケルベロス	属性強化 ケルベロス＋ケルベロス ↓ キマイラ	変化なし イフリート＋ギズモ ↓ イフリート	変化なし ケルベロス＋ウルフ ↓ ケルベロス
動物 ハーピー、ギズモ、スプライトなど。	属性変化 ギズモ＋マーマン ↓ デリウス	変化なし ハーピー＋ケルベロス ↓ ケルベロス	属性変化 ハーピー＋ギズモ ↓ ヌエ	属性変化 ギズモ＋ゴブリン ↓ シェリーコート

ウォーターリバーになった！

ときめきメモリアル

SLG
コナミ　SCD専用
5月発売予定／価格未定
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応
開発度 1／17現在 50パーセント

藤崎「ねぇ、ちょっと公園に、よって行かない？

WRITER'S ROOM● 結奈ちゃんの野望にホレた。一緒に世界征服したいなぁ。（フリント）

好みの女の子にアタック！ さわやか恋愛シミュレーション

コナミ初の青春恋愛シミュレーション『ときめきメモリアル』。キミは「私立きらめき高校」の新入生になり、あこがれの女の子と恋人同士になるのが目的。ドラマチックなイベントが盛りだくさんだぞ。

◀どのクラブに入部するかで、その後の展開が変わってくる。マジメに練習しないと、全国大会に出場できない。

▶電話コマンドでデートの約束をしよう。デート場所によっては、OKしてくれない娘もいるぞ。

学校中のアイドル
藤崎詩織

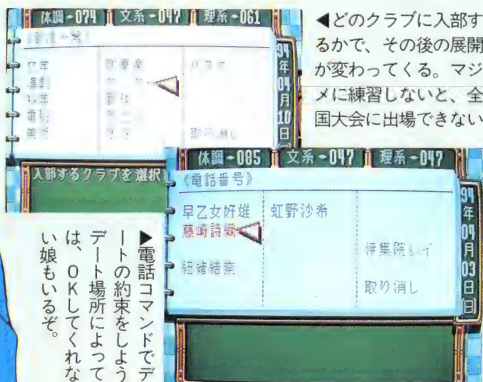
いろんな学校行事

◀文化系のクラブに在籍していれば、学園祭でそのクラブ別の出し物を出展するぞ。吹奏楽部は、ゲーム音楽を演奏するのだ。早く聞いてみたいな。

▶運動会の騎馬戦では、与えられたポイントを各パラメータに分配しよう。

◀試合中、プレイヤーの騎馬はオートで戦ってくれるぞ。女の子に自分を印象づけるチャンスなので、勝つべし。

よりどりみどりの女の子がいっぱい♡

登場する女の子は13人。詩織ちゃん以外の女の子をないがしろにしていると「女の子に冷たい」などの悪いウワサがたてられてしまうぞ。他の娘とも仲良くしよう。

片桐彩子
◀一つのことに熱中すると、周りが見えなくなるタイプ。

古式ゆかり
◀会社社長の娘で、お嬢様。おっとりした性格。

紐緒結奈
◀物事をクールに考える頭脳派の女の子。人生の目標は、世界征服!!

朝日奈夕子
▶明るく、行動的な女の子。ミーハーで、ウワサ話が大好き。

如月未緒
▶本を愛する文学少女。内気でおとなしく貧血ぎみ。守ってあげたいタイプ。

誕生 ~Debut~

SLG　NECアベニュー　SCD専用
発売日未定／価格未定
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応
開発度 1/10現在 80パーセント

WRITER'S ROOM●PC版オリジナルの画面のキャラが、妙にかわいくて気に入った。(サ)

みそっかす3人組(笑)が芸能界でスターを目指す！

『誕生』は、『卒業』タイプの教育型SLG。芸能界に憧れてオーディションを受けたが、残念ながら落選してしまった3人の女の子を、キミの手で芸能界のトップスターに育てるのがこのゲームの目的だ。期間は2年。その間、彼女たちのスケジュールを管理することになるぞ。彼女たちの未来は、キミの手にかかっている！

▶1週間の3人のスケジュールを、キミが決めるんだ。

▲◀3人とも、バランスよく育てるのがポイント。えこひいきしちゃダメだぞ。

●ライバルとの闘い!●

3人組は、オーディションで一緒だったライバルの女の子たちとクイズ番組やCDの売り上げなど、いろいろな形で競うことになるぞ。

▼芸能番組お約束の、水泳大会なんかもあるぞ。

▲これは、クイズ番組で勝負しているところ。

芸能界にはいろんなイベントが目白押し!!

自分をアピール!

彼女たちを芸能界でアピールするために、歌のレッスンや写真集の撮影など、いろんなイベントが用意されているんだ。写真集やCDの売り上げ次第で、彼女たちの人気がグーンと伸びるんだ。日ごろのキミの指導が試されるぞ。

▲田中久美ちゃんの写真集の撮影をしているところ。

▶写真集の売れ行きがトップだと、見れちゃう♥

◀これは、パソコンのCM。CMから有名になる芸能人も多いよね。

▶伊東亜紀ちゃんの同棲発覚!! スキャンダルは敵!

◀藤村さおりちゃんが、歌のレッスンをしているシーン。歌唱力を鍛えれば、CDも売れる!

突然起こるイベント

ゲーム中には、うれしいテレビCMの依頼や、芸能リポーターが喜びそうなスキャンダルなどなど、いつ起こるかわからないイベントもあるんだ。どのイベントを見れるかは、キミの運次第！　全部見れるかな？

PC版オリジナル画面!!

なんと、パソコン版にはなかったPC版オリジナルのイベントも追加されるぞ！　まだどんなイベントになるのか詳しいことは不明だけど、これは楽しみだよね。

ヒュ〜ヒュ〜

◀お立ち台で、ライバルとダンスでの勝負かな？

▶3人晴れ着姿で、何の大会だろう？両端に座ってるのは、ライバルの女の子だ。なんか、おめでたい雰囲気だね。

スターブレイカー

RPG
レイ・フォース　SCD専用
2月10日発売／¥8,800
メモリバックアップ対応
開発度 1/10現在 100パーセント

WRITER'S ROOM● ストーリーがよい！　とくにラスト近くの展開は圧巻!!　（タキ）

話題のSF・RPG大作、発売まで秒読み開始!!

宇宙の運命をかけて戦う快男児ハリーの活躍を描いた『スタブレ』がいよいよ発売だ！　そのスケールの大きさとドラマチックなストーリーは、キミに感動と興奮を与えてくれることマチガイなし!!

◀ビジュアルシーンは見ごたえたっぷり！

◀ハリーとアリアの微妙な関係も見所のひとつ。

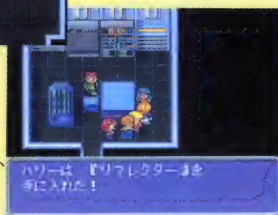
▶ハリーの愛機ペガサスは、『スタブレ』のもう１人（？）の主人公ともいえる存在なのだ。

▲地上バトルは一見オーソドックスだが、戦術が要求されるぞ！

ちょっぴりムフフなシーンも♡

宇宙ステーションへの寄港を忘れるな!

この『スタブレ』はイジワルなイベントもなく、スムーズにストーリーが展開する。それでも行き詰まってしまった場合は、１度近くの宇宙ステーションに寄ってみよう。何かヒントが見つかるはずだ。

▲ステーション内でおこる小イベントを見過ごすな！

▶ステーションには、重要なアイテムをくれる人もいる。

前回にひき続きストーリーの紹介だ!

アリアの父ビーズ王はどこに?

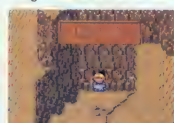
連れ去られたビーズ王を追ってハイアル星系へ向かうハリーたち。彼らは敵艦ザングルを撃破し、ドラン帝国の基地がある惑星ラウダに降りる。けれどIDカードがないため、基地に侵入することができない。そこでひとまず、ラウダの遺跡に赴くハリーだったが…。

▲惑星ラウダにひっそりとたたずむ"古代の塔"。

◀ビーズ王を探して、今度はバッフの谷へ。

◀バッフの谷の最深部には、伝説の宝石の番人がいる。

初の宇宙船バトル!

▲最初の敵艦だからといって甘く見てると痛い目にあうぞ！

バルトモア基地へ侵入せよ!

なんとかIDカードを入手し基地に侵入したハリーたちは、そこでビーズ王を発見する。だが王は、自分の救出よりも基地の壊滅が先だという。かくしてハリーは、基地の司令官バルドスに挑むが…と、ここまで紹介したけど、物語はまだ始まったばかり。この先、あっと驚くストーリーがキミを待っているぞ。

◀ドラン帝国を打倒するには、こうした基地をコツコツたたくしかない。

▲ビーズ王は、バルトモア基地の地下牢に監禁されていた。

▶バルドスはとにかく強い！　回復系のESPアイテムに余裕がないと、倒すのは至難のワザだ!!

バルドスは
メガバーストのESPを　使った！

パラディオン

SLG　パック・イン・ビデオ　SCD専用　2月25日発売／¥8,800

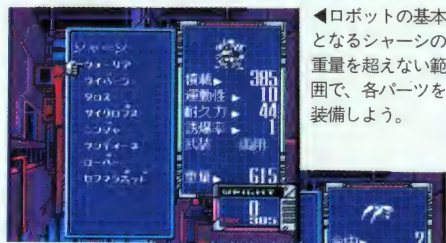
メモリバックアップ対応　マルチタップ対応　開発度 1/10現在 100パーセント

WRITER'S ROOM●前に出た『スーパーメタルクラッシャー』よりオモシロイぞ!!（ぬし）

自分好みのロボットが作れる対戦型格闘SLGだ！

パーツや武器を選んで、自由にロボットが作れるバトル・シミュレーションだ。作成したロボットは模擬戦で勝つことによりパワーアップしたり、友だちの作ったロボットと対戦することもできるぞ。オートバトルだから、アクションが苦手でもOK。メカ好きな人はハマるぞ!!

▲豊富なパーツを組み合わせて、自分好みのロボットを作ろう。でもやっぱり、強くなくちゃね。

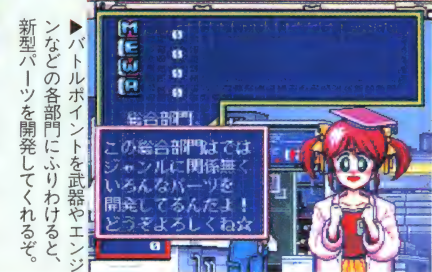
◀ロボットの基本となるシャーシの重量を超えない範囲で、各パーツを装備しよう。

▶武器にはそれぞれ、近・中・長距離用と攻撃範囲が決まっているぞ。

◀バトル時の行動パターンを2種類設定できる。3つまで装備できる武器の優先順位や、相手ロボットとの間合を選択しよう。

模擬戦でパワーアップ!

◀模擬戦で勝つともらえるバトルポイントを使って強化しよう。

パーツの開発もあるぞ!

▶バトルポイントを武器やエンジンなどの各部門にふりわけると、新型パーツを開発してくれるぞ。

戦闘はオートバトルなのだ!

ロボット作成時に設定した2種類の行動パターンを、状況に応じて切り替えるだけで、勝手に戦ってくれるぞ。

◀ロボットは、設定した行動パターンを基に、勝手に戦うのだ。

▶ロボットは交互に攻撃するぞ。動きがちょっとコミカル（?）。

◀ロボットによっては、妙な攻撃をする奴もいる。

うなる電磁ムチ!!

◀使用する武器に応じた間合をとって攻撃するのだ。

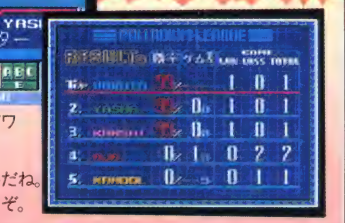
最強のロボットで友だちと対戦！

パスワードを使って、友だちの作ったロボットと対戦できるぞ。対戦は最大5人まで参加できるリーグ戦。結果発表にはゲーム差なども表示される。

◀参加人数やチーム名の登録などを設定しよう。

対戦結果は!

▲模擬戦や新型パーツの開発などでパワーアップしたロボットで対戦しよう。

▶ゲーム差があると、プロ野球みたいだね。友だち同士でプレイすると、白熱するぞ。

フレイCD サーク外伝

ACT
マイクロキャビン SCD専用
3月31日発売／¥6,800
アーケードカード対応 メモリバックアップ対応 マウス対応 6ボタンパッド対応 マルチタップ対応
開発度 1/10現在 100パーセント

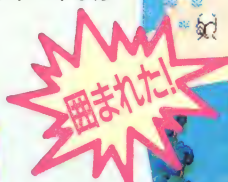
青くさい小娘がアタシに勝とうなんて、10万年はやいのよ！

WRITER'S ROOM ●フレイちゃんのほのぼのした明るさが、とっても楽しいのだ。（タキ）

ステージ1は練習面！ まずフレイちゃんの操作に慣れよう

最初の面だけあって、ステージ1はそんなに難しくない。でも基本のアクションは一通り要求されるのだ。だから操作感覚をつかむつもりでプレイするといいぞ。慣れればノーダメージでボスのところまでたどりつけるはず。とくに難所と思われる場所は写真で紹介しとくから、そちらを参考にしてね。

◀地中から突然出現するイヤな敵。一匹ずつ落ちついて倒すべし！

囲まれた！

◀ジャンプで川を渡ると、いきなり敵が突進してくる。

ぴょん♡ぴょん♡

いそげいそげ

▶敵をひきつけ、さっとかわそう。

▲◀フレイちゃんの行く手をはばむ石壁は、ショットで破壊できる。でも、もたもたしてると後ろから鉄球が追ってくるのだ。

ボス 水竜王登場!!

群らがるモンスターを蹴散らし誓約の滝へとやってきたフレイちゃん。彼女はその地に奉られていた石像を壊してしまい、水竜王の怒りを買ってしまう。水竜王は、3方向弾と角から発射される怪光線で攻撃してくるぞ！

◀怪光線は発射されるタイミングを見極めろ！

▶水竜王との会話は、なかなか味があって楽しいぞ！

▲足場が狭いので、あまり動きまわらないほうがイイ。

町では情報集め。愛しのラトク様の行方を追うのだ！

誓約の滝の先にはアーザルの町がある。さっそく情報を集めてみると、どうやらレイジアとかいう村にラトク様らしい人物がいるとか。これはもう、レイジアに行ってみるしかない！ でも、門が閉ざされていて、町の外にはでられない。フレイちゃんの試練の旅は続くのだ！

となりのレイジアの村にいたアレじゃない？

◀いちゃつくカップルから、わざわざ話を聞くフレイちゃん…。

［フレイ］どうです？私がそのモンスターたちを退治するのとひきかえに門を・・・！

◀アーザルの町長は、最近町の外に現れるようになったモンスターに悩まされていた。

ごめんくださ～い

所持金 2000G
ファイアーロッドLV1ですね。たいていの敵の攻撃をうちけしてしまいますが、敵に近づかないと当たらないのが欠点ですね。
買いますか？ はい いいえ

▲ステージ2へ行く前に、装備をしっかり調えておこう！

◀店では、各アイテムの説明をしてくれる。

［門番］あ～ダメダメ。その門は開きませんよ。

▲このあとフレイちゃんは、魔法で門をぶち破ろうとするのだけれど…。

ステージ2へGO!

ドラゴンナイトIII

RPG　NECアベニュー　SCD専用　発売日未定／価格未定

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

開発度 1／10現在 90パーセント

WRITER'S ROOM● 女の子のグラフィックがきれいで、ウキウキしちゅう♥　（髄ちゃん）

ファン待望のPC版の全貌が見えてきた！

戦闘が一新!!

発表以来、根強い人気を保っているちょっぴりエッチなRPG『ドラゴンナイトIII』。気になる開発状況は、着々と確実に進行しているようだから期待しているファンは安心していいぞ。今回は、PC版で大幅にアレンジされたバトル画面を紹介！　PC版はパソコン版に比べ、家庭用ユーザーになじみの深い『ドラクエ』タイプのバトルシステムにアレンジされているんだ。この他にも、PC版ならではの見どころがあるからお楽しみに！

パソコン版

▲パソコン版は、サイドビュー形式の『F・F』タイプのバトル画面だった。

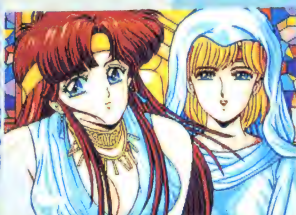
PC版

▶PC版ではコマンドも見やすくなり、バトル画面もおなじみの形式になったぞ。

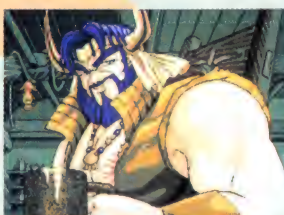
かわいいモンスター

▲モンスターもかわいく描き直されて、とっても楽しそうだネ。戦闘シーンではアニメーションもするぞ。

豪華声優陣がメインキャラを担当!

PC版に登場するメインキャラは、主人公タケル役の神谷明さんをはじめ、下で紹介しているキャラを豪華な声優陣が担当するんだ。ゲーム中のビジュアルや会話シーンでバリバリしゃべるから、プレイしていて盛り上がること間違いなしっ！

ルナ

◀左にいるのがヒロイン的存在の美少女ルナ。声を担当するのは、日高のり子さん。

バーン

▶いかつい顔をした大男、バーンの声を担当するのは、おなじみの銀河万丈さんだぞ。

アルスティーン

▶端正な顔立ちの魔法騎士、アルスティーンの声を担当するのは、堀川亮さん。

ケイト

◀『II』で登場した、フェニックスの街の長老の娘、ケイト役は、大人気の久川綾さん。

お楽しみ画面もいっぱい

◀カワイイおしりを突きだしたポーズが、なかなか魅力的だよね。

▶流し目で挑発（?）する、セクシーな女の子。クラクラしそう……。

◀ちょっと物悲しそうな視線が、イカスよね。

▶なかなか刺激的なポーズで、タケルもノックダウン。

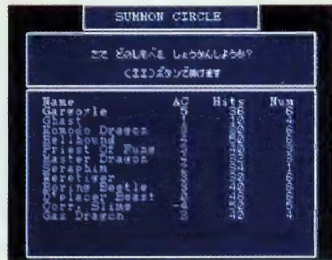
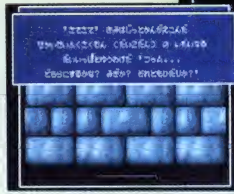
ウィザードリィIII・IV

RPG
ナグザット SCD専用
2月下旬発売予定／¥8,400
アーケードカード対応 メモリバックアップ対応 マウス対応 6ボタンパッド対応 マルチタップ対応
開発度 1/7現在 100パーセント

WRITER'S ROOM● この難易度の高さが快感。とにかく『ウィズ』は奥が深い！ (タキ)

シリーズ屈指の難易度がキミを待ち受ける!!

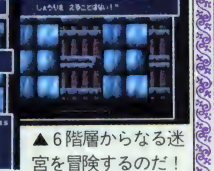
ワードナが主人公となる『ウィズIV』は、これまでの『ウィズ』と異なり、かなりパズル的要素が強くなっている。回転床やブラックゾーン、シュート等のしかけが巧妙に組み合わされ、ひと筋縄では突破できないようになっているんだ。

◀地下8階は、一面が地雷原になっているぞ!!

◀役にたたないモンスターもいるので、よく考えて召喚しよう。

▲地下10階でよみがえったワードナは、地上めざして迷宮をさまよう！

◀ワードナの初期ステータス。弱い！

『III』はパーティの属性がポイント

『III』では、属性が善でないと行けない階と、悪でないと行けない階がある。つまりパーティが2組必要なんだ。

▼属性が違うと、こんな警告を受ける。

▲6階層からなる迷宮を冒険するのだ！

麻雀レモンエンジェル

ETC
ナグザット SCD専用
2月25日発売予定／¥8,800
アーケードカード対応 メモリバックアップ対応 マウス対応 6ボタンパッド対応 マルチタップ対応
開発度 1/7現在 100パーセント

WRITER'S ROOM● ミキもいいけど、お姉様なエリカやロリーなトモも魅力的♡ (タキ)

トモ・エリカ・ミキ…好きな娘を選んで麻雀勝負!

3人の美少女のちょっとカゲキなビジュアルがウレシイこのゲーム。〝女の子とあそぼ〟モードでは、主人公であるキミとエンジェルたちの、甘い恋愛ストーリーがたっぷり楽しめるぞ。

◀左からトモ・エリカ・ミキ。3人それぞれに、異なるストーリーが用意されている。

〝女の子とあそぼ〟モード・ミキちゃんの場合

ショートヘアがとっても似合うミキちゃんは、内気で引っこみ思案の女の子。そんな彼女が、主人公に見守られ、はげまされながら少しずつその性格を直してゆくというストーリーが展開するのだ。

こ〜んなビジュアルがいっぱい♥

パワーゴルフ2 ～ゴルファー～

SPG ハドソン SCD専用
3月4日発売／¥6,800
アーケードカード対応 メモリバックアップ対応 マウス対応 6ボタンパッド対応 マルチタップ対応
開発度 1/17現在 100パーセント

WRITER'S ROOM● トーナメントモードが長く遊べそうで楽しみ。 （シルバーくん）

リアルさを追求した本格派に捧げるゴルフゲーム!!

CDの大容量をいかした、本格的なゴルフゲームが登場!! 最大4人まで楽しめるストローク、マッチプレイなどのノーマルモードや、アマチュアからスタートしてプロの賞金王をめざすトーナメントモードなど、内容が充実してるぞ。

◀オープニングは、TV中継からの取り込み画像なのだ。

▲ショットは前作同様、パワーメーターを使ったタイプ。

◀コースは全10コースの中から選択。コースレイアウトも見れるぞ。

RPG風のトーナメントもあるぞ

◀キャラメイク画面。能力の違う6タイプのキャラクターの中から選ぼう。

▶ゴルフショップでは、クラブの買い替えや修理などができるぞ。

チキチキボーイズ

ACT NECアベニュー SCD専用
発売日未定／¥4,800
アーケードカード対応 メモリバックアップ対応 マウス対応 6ボタンパッド対応 マルチタップ対応
開発度 1/17現在 100パーセント

WRITER'S ROOM● キャラの動きがシャカシャカしてて好きなんだよなぁ。 （ケンケン）

2人同時プレイ可能のコミカルアクションだ!!

アーケードから移植のコミカルACT『チキチキボーイズ』。2人同時プレイや、ショップでパワーアップするシステムもそのままだぞ。カワイイ敵キャラや多彩なステージも魅力!!

◀ロエピー大魔王に襲われたアルル王国に平和を取り戻せ。

▲ボスのマメママンおやぶんは分身攻撃するぞ。

▶マジカルオーブがあれば、魔法が使えるぞ。

タスケテー
助けるといいことが!!

YAWARA!2

DC ソフィックス SCD専用 4月下旬発売／価格未定

アーケードカード対応 メモリバックアップ対応 マウス対応 6ボタンパッド対応 マルチタップ対応

開発度 1／17現在 95パーセント

WRITER'S ROOM● モードが充実していて、とっても楽しそうだよ。（さとちー）

今度の『YAWARA!』は4つのモードで楽しさ倍増！

今回の『2』では、4つのモードが入っているんだ。柔ちゃんの短大時代のストーリーが展開する〝デジコミ〟パート、柔道のACTが楽しめる〝柔道バトル〟パート、「YAWARA!」に関する問題が出題される〝クイズ〟パート、キャラ紹介や柔のお料理講座など5つのお楽しみコーナーが詰まった〝エクストラ〟パートと、内容盛りだくさんでとっても楽しいぞ！　これは期待するっきゃない!!

▲▶これは、〝デジコミ〟パートの画面。グラフィックが、前作以上にきれいだよね。

柔道バトルパート

◀このパートでは、2Pの対戦プレイもできちゃうぞ。

タテ四方固め!!

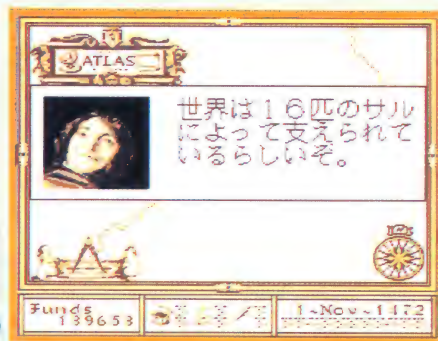
でた〜一本背負い

The Atlas
ジ・アトラス

SLG アートディンク SCD専用 3月4日発売／¥9,800

アーケードカード対応 メモリバックアップ専用 マウス対応 6ボタンパッド対応 マルチタップ対応

開発度 1／17現在 100パーセント

WRITER'S ROOM● 未知の世界の姿を明らかにする。うーんロマンだねえ。（ぼん）

新しい世界地図をキミの手で完成させよう!!

このゲームでのキミの役目は、提督を雇って探検隊を派遣し、その報告をもとにして完全な世界地図を製作すること。ゲームオーバーの条件は、資金が尽きてしまうことだけなので、効率のいい貿易航路を開いてひと儲けすることができれば、あとは好きなようにゲームを進めることができるぞ。

珍生物発見！

▲▶発見した珍生物を登録する〝ワールドエキスポ〟もあるぞ。

おトクな産物はどこ？

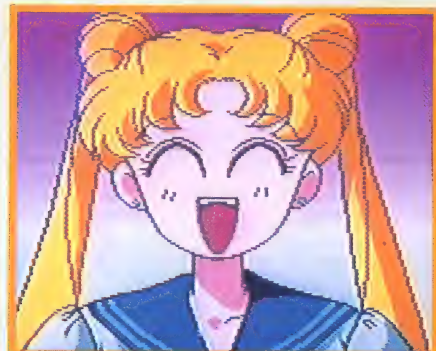
◀▲宝石などは商品価値が高いけれど、埋蔵量に限りがあるので、ずっと貿易を続けることはできない。特産品はつねにチェックが必要なのだ。

眠れる財宝を見つけたぞ！

世界の各地には、貴重な財宝が隠されている。究極の財宝といわれる聖牛イヴラークの骨を発見することも、キミの目標のひとつだ！

◀▲すべての財宝を、手に入れられるかな？

美少女戦士 セーラームーン

DC | バンプレスト | SCD専用 | 発売日未定／¥8,800(予) | アーケードカード対応 | メモリバックアップ対応 | マウス対応 | 6ボタンパッド対応 | マルチタップ対応 | 開発度 1/17現在 40パーセント

WRITER'S ROOM● レイちゃんとうさぎちゃんの活躍が早く見たいな♥ (さとちー)

もっと²見たい！ 最新画面大公開!!

ファン待望！ 早くプレイしたーい度が爆発寸前の『セーラームーン』。発売はもうちょっと先だけど、最新画面を見て楽しみに待っててネ♥

まこと
ネフライトとかいうのが
生き返えったってことは

▶まこちゃんのアップ。迫力があるネ。

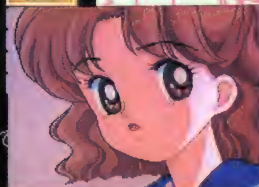
まこと
通りすがりの正義の味方さ。

▲まこちゃんの後ろでのぞいている、見慣れない女の子はPCオリジナルのキャラかな？ かわいいネ♥

♥なるちゃんの純愛♥

ネフライト
今の私は裏切り者として
追われる身だ。

◀▼TVアニメの第23・24話で感動のなるちゃんとネフライトのラブロマンスも入っている？

風霧

ACT | ナグザット | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | アーケードカード対応 | メモリバックアップ対応 | マウス対応 | 6ボタンパッド対応 | マルチタップ対応 | 開発度 1/17現在 70パーセント

WRITER'S ROOM● 操作感覚が軽快で、動きがなかなか気持ちいいぞ。 (麺ちゃん)

純和風な本格忍者あくしょん遊戯でござる！

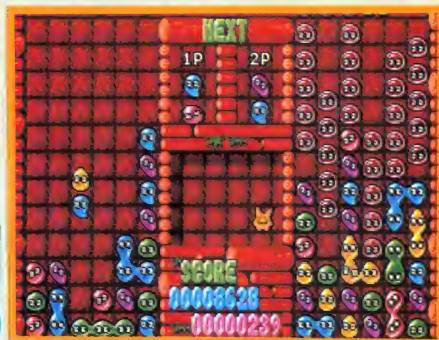
ナグザットが贈る、本格忍者ACT『風霧』の登場だ。主人公の風霧は方向キーとボタンの組み合わせで、ダッシュ、手裏剣、投げ、バク転などなど、多彩なアクションを繰り広げていくんだ。また、風霧は忍者だけあって一瞬にして姿を消す忍術「霧隠れの術」を使うこともできるぞ！ お約束のビジュアルシーンもいっぱい入るよ。

KAZE ENEMY BOSS
地下一層目
地下牢

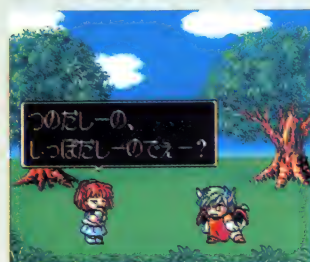
手裏剣
斬る！
斜めキック
忍術 霧隠れの術!!
スライディング
空中投げ
バク転

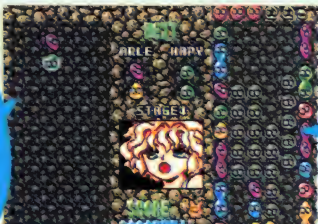
ぷよぷよCD

PZG NECアベニュー SCD専用 2月下旬発売／¥5,600

開発度 1/10現在 100パーセント

WRITER'S ROOM● 千葉繁さんのさそりマンが最高！ アルルもカワイイっす。(ぽん)

『CD』ならではのキュートなおしゃべりが楽しい!!

超豪華な声優陣をそろえた『ぷよCD』は、連鎖のかけ声もそれぞれのキャラの声でしゃべりまくり！ これで楽しさも倍増することまちがいなし！

◀ステージ間のコントも、10倍(当社比)笑えるのだ。

ばよえ～ん

大打撃！

対戦でもキャラを選べる!!

なんと、プレイヤーどうしでの対戦のときにも、自分のキャラを選ぶことができるぞ！ 連鎖すれば、お気に入りのキャラがしゃべってくれるので、対戦にかける気合いが違ってくるってものなのだ。

◀その日の気分で選ぶのもいいかも。

コズミック・ファンタジー4 ～銀河少年伝説～

RPG 日本テレネット SCD専用 発売日未定／価格未定

メモリバックアップ対応

開発度 1/10現在 30パーセント

WRITER'S ROOM● シリーズ第一部完結編だけあって、内容がとっても気になるぞ。 (タキ)

こいつはスゴイぞ! 超グレードアップした戦闘システム

『コズミック4』では、なんとリアルタイムバトルが採用されていることが判明したぞ！ つまり、相手の行動を見切ってからこちらの行動を決定する、なんて戦術が可能になるんだ。それだけ敵とのかけひきが重要となり、スリリングな戦闘が楽しめるってワケだね。

◀ステータスの下の行動メーターに注目！

◀フィールドは、迷路みたいな「3」より「2」に近い雰囲気。

▲メーターが満タンになれば攻撃行動に移行できるのだ。

▶メーターがたまるまではじっと我慢！

これがウワサのデジコミ画面

「コズミック4」は3部構成になっていて、それぞれの導入部がデジコミになっているんだ。1本のゲームでRPGとデジコミが楽しめるなんて、ファンでなくともたまらない内容だよね。

▲デジコミだと、キャラへの感情移入がバツグンにしやすい。

※画面は開発中のものです

天地を喰らう

ACT　NECアベニュー　SCD専用
発売日未定／価格未定
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応
開発度 1／17現在 85パーセント

WRITER'S ROOM● オイラは、荒っぽくて力強い張飛がお気に入り。（さとちー）

乱世の世を統一せんと4人の武将が決起した!!

6年前、本宮ひろ志氏のキャラクターで話題を呼んだ、アーケードの人気ACT『天地を喰らう』がいよいよ登場だ。発表からずいぶんたつけど、開発の方は着々と進行しているから期待しているファンはもう少し待っててネ。PC版では、オリジナル仕様でメインキャラに豪華声優人を起用しているぞ。移植度はバッチリ！

▲この4人のキャラから選択して、ゲームをはじめるのだ。

▲◀急な山道や雪の中など、変化に富んだ全8ステージを武将たちが大暴れ！

熱い大将戦

▲◀各ステージでは、三国志時代に活躍した武将たちが、副将と大将として登場するぞ。いざ、対決!!

魔法の少女シルキーリップ～3人の女王候補～

AVG　日本テレネット　SCD専用
発売日未定／価格未定
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応
開発度 1／17現在 40パーセント

WRITER'S ROOM●「リラールル～♬」の主題歌が、なかなかイイのだ。（さとちー）

PC版のバトルシーンはスゴイぞ!!

魔女っ娘アニメのノリの美少女AVGゲーム『シルキーリップ』。メガドラ版では、あまり意味のなかった戦闘シーンが、PC版でパワーアップ！　リップが魔法を使うと、ウインドウの中のリップが攻撃に合わせてアニメーションするんだ。カワイイよ♥

▶このゲームでは、会話での選択が重要なんだ。

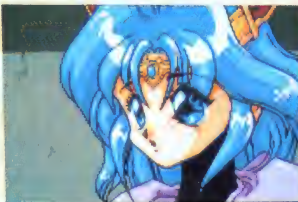
▲会話の選択によって、リップの性格を決める喜、怒、悲値が変化する。

ウインドウでアニメーション

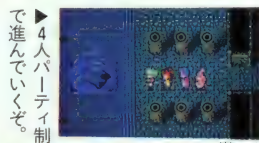
▲アニメパターンが多くて、とっても楽しいよ。しかも、しゃべる！

クイズアベニュー3

ビジュアル満載のクイズゲーム!!

人気クイズゲームの第３弾が登場!! 恒例の「RPGモード」と「パーティモード」の２つのモードがあるぞ。「RPGモード」はクイズでの戦闘以外は、完全RPG仕立て。武器・防具が装備でき、魔法も使えるのだ。とっても楽しみだね。

▲「RPGモード」の主人公・コノハちゃん。ビジュアルもてんこもり!!

▶４人パーティ制で進んでいくぞ。

◀踊り子のミュウ。遊び人ぽいなぁ。

◀女騎士サイと主人公コノハ。キャラデザインはもちろん見田竜介氏。

ETC | NECアベニュー | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 1/17現在 60パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

スターリングオデッセイII

壮大なストーリーが魅力のRPG

正統派RPGの第２弾が早くも登場するぞ。ドラマチックなストーリー展開や奥行き感のある戦闘シーンなど、前作をはるかにパワーアップした演出が盛りだくさん。期待できるぞ。

◀いかにもファンタジーRPGの王道って感じの画面。城の中のグラフィックも描き込まれているぞ。

サンダーの魔法炸裂!!

RPG | レイ・フォース | SCD専用 | 発売日未定／価格未定 | 開発度 1/17現在 50パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

初恋物語

恋すれば、オトコだって、美しい

パソコンで好評だった恋愛SLGが、PC用にアレンジされて移植されるぞ。１ヵ月の間に、自分を鍛えて初恋の女の子に告白するんだ。エンディングは120通り以上。彼女と結婚する最高のエンディングを目指して、がんばるべしっ!!

▲メインのゲーム画面。各コマンドにより、パラメータが変化していく。

▲初恋が実るように、ひたすら努力しよう。

▶あこがれの女の子に電話をかけることもできるぞ。

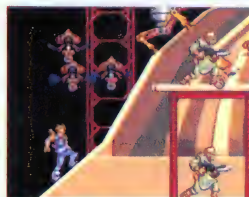
SLG | 徳間書店インターメディア | SCD専用 | 春発売予定／¥7,800(予) | 開発度 1/17現在 60パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

ストライダー飛竜

うなれサイファー！　男のACT!!

豪快なアクションと驚異の演出が話題を呼んだ『ストライダー飛竜』。このPC版はアーケード版をほぼ忠実に移植しているぞ。各ステージはアッと驚く見せ場の連続で、ACTファンならずとも必見。PCオリジナルのオープニングデモもプラスされているぞ。

◀コイツが悪の親玉、グランドマスター。強いっス。

▼１面ボスのウロボロス。最終面でも、再度登場するぞ。

▲敵はワラワラと襲ってくるぞ。負けるな、飛竜!!

ACT | NECアベニュー | SCD専用 | ３月発売予定／¥6,000 | 開発度 1/17現在 90パーセント

アーケードカード専用 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

インペリアルフォース

SLG ｜ シュールド・ウェーブ ｜ SCD専用 ｜ 開発度 1/17現在 100パーセント
3月25日発売／¥7,800
アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

銀河統一を目指すリアルタイムSF艦隊SLG。宇宙を探索しながら、敵惑星を侵略し、領土を広げていくのだ。

PCココロン

ACT ｜ シュールド・ウェーブ ｜ SCD専用 ｜ 開発度 1/17現在 100パーセント
3月25日発売／¥7,800
アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

主人公キャラの顔、体、武器などのパーツを自由に組み合わせることができるコミカルアクションゲームだ。

パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ

ETC ｜ ココナッツ・ジャパン ｜ SCD専用 ｜ 開発度 1/17現在 80パーセント
4月中旬発売／価格未定
アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

おなじみの『パチ夫くん』シリーズに、パチスロも堂々登場。PC初の液晶セブン台もあり、みんなで楽しめるぞ。

ザ・プロ野球SUPER'94

SPG ｜ インテック ｜ SCD専用 ｜ 開発度 1/17現在 30パーセント
春発売予定／価格未定
アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ未定 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

※写真は前作のものです。

94年度最新のデータをもとに、内容もパワーアップ。打率などはもちろん、三冠王などの個人成績も表示されるぞ。

KO世紀ビースト三獣士(仮)

RPG ｜ パック・イン・ビデオ ｜ SCD専用 ｜ 開発度 1/7現在 60パーセント
5月発売予定／¥8,800(予)
アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

パソコンから移植のRPG。PCオリジナルキャラや新しいイベントも登場。ファンは超期待のソフトだね。

ブランディッシュ

A・RPG ｜ NEC HE ｜ SCD専用 ｜ 開発度 1/17現在 60パーセント
春発売予定／価格未定
アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

マウス操作のA・RPGとして有名な『ブランディッシュ』。斬新なシステムと魅力的なキャラが最高!!

アルシャーク

RPG ｜ ビクターエンタテインメント ｜ SCD専用 ｜ 開発度 1/17現在 50パーセント
5月発売予定／¥8,800
アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

『エメドラ』の飯氏・木村氏の名コンビが放つSF・RPG。宇宙を舞台に、壮大なストーリーが展開される。

アンジェラス2 ～ホーリーナイト～

AVG ｜ アスミック ｜ SCD専用 ｜ 開発度 1/17現在 75パーセント
発売日未定／価格未定
アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

ホラーAVGとして人気の『アンジェラス』の続編。北爪宏幸氏によるキャラクターも魅力的なのだ。

OFF THE WALL オフ・ザ・ウォール

A・PZG ｜ テンゲン ｜ Huカード ｜ 開発度 1/17現在 60パーセント
発売日未定／価格未定
アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

基本的なルールはブロック崩しだけど、面クリアの条件は「EXIT」にボールを入れること。対戦もできるぞ。

餓狼伝説SPECIAL

ACT ｜ ハドソン ｜ SCD専用 ｜ 開発度 1/17現在 45パーセント
発売日未定／価格未定
アーケードカード専用 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

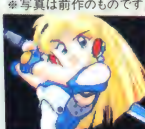
※写真はネオ・ジオのものです。

いま一番熱い対戦型格闘ACTの決定版。発売はまだまだ先だけど、なるべく早く出してほしいものだね。

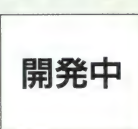
銀河お嬢様伝説ユナ2

DC ｜ ハドソン ｜ SCD専用 ｜ 開発度 1/17現在 10パーセント
発売日未定／価格未定
アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

※写真は前作のものです。

PCが誇るデジコミの傑作『銀嬢伝』の続編。新キャラも登場し、戦闘はカードバトルになっているぞ。

空想科学世界ガリバー

RPG ｜ ハドソン ｜ SCD専用 ｜ 開発度 1/17現在 0パーセント
発売日未定／価格未定
アーケードカード未定 ／ メモリバックアップ未定 ／ マウス未定 ／ 6ボタンパッド未定 ／ マルチタップ未定

『天外』シリーズでおなじみの広井王子氏が原作を手がけたRPG。不思議な空想世界が舞台となっているぞ。

開発中

サークIII

A·RPG

NEC HE　SCD専用

発売日未定／価格未定

開発度 1／17現在 20パーセント

アーケードカード未定　メモリバックアップ未定　マウス未定　6ボタンパッド未定　マルチタップ未定

※写真はパソコン画面です。

PCでも発売されたパソコンの人気A・RPG『サーク』シリーズ第3弾。ストーリーは『II』の続きになっている。

サイレントメビウス

RPG

角川書店　SCD専用

発売日未定／価格未定

開発度 1／11現在 10パーセント

アーケードカード未定　メモリバックアップ未定　マウス未定　6ボタンパッド未定　マルチタップ未定

麻宮騎亜の大人気コミックのPC化。現在も企画は進行中なので、近いうちに新情報が発表されるかも。

開発中

スペースファンタジーゾーン

STG

NECアベニュー　SCD専用

発売日未定／¥4,800

開発度 1／17現在 80パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

発表から早や◯年。STGの名作『ファンタジーゾーン』が3Dになって復活。おなじみのボスキャラも登場するぞ。

聖戦士伝承～雀卓の騎士～

ETC

ニチブツ　SCD専用

発売日未定／価格未定

開発度 1／17現在 25パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

RPGに麻雀の要素をプラスしたゲーム。基本的にはRPGなんだけど、戦闘シーンが麻雀になっているんだ。

開発中

卒業写真&美姫(仮)

AVG

ココナッツ・ジャパン　SCD専用

発売日未定／価格未定

開発度 1／17現在 30パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

パソコンから移植の美少女ゲーム。2つのゲームがカップリングされているから、2倍楽しめるぞ。

開発中

断層都市ストレイロード

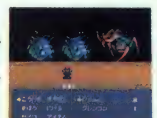
RPG

I.G.S.　SCD専用

発売日未定／価格未定

開発度 1／17現在 70パーセント

アーケードカード未定　メモリバックアップ未定　マウス未定　6ボタンパッド未定　マルチタップ未定

数百年後の新宿を舞台にくり広げられる、サイバーパンクRPG。杉本彩が主題歌を担当しているぞ。

CAL III

AVG

NECアベニュー　SCD専用

発売日未定／価格未定

開発度 1／17現在 90パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

※写真は前作のものです。

かわいい女のコが総出演したAVG『CALII』の続編が登場。今度はどんな女のコが出るのか楽しみだね。

超英雄伝説ダイナスティックヒーロー

ACT

ハドソン　SCD専用

発売日未定／価格未定

開発度 1／17現在 95パーセント

アーケードカード未定　メモリバックアップ未定　マウス未定　6ボタンパッド未定　マルチタップ未定

カブト虫の王子・ダイナスが枯れかけた森林を救うため、冒険をくりひろげる。横スクロールタイプのA・RPGだ。

GS美神

AVG

バンプレスト　SCD専用

発売日未定／¥8,800(予)

開発度 1／17現在 70パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

今や人気絶好調の『GS美神』がPC化。3本のシナリオが入ったデジコミ風AVGだ。カードバトルもあるぞ。

ドラゴンハーフ

RPG

マイクロキャビン　SCD専用

発売日未定／価格未定

開発度 1／17現在 70パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

見田竜介の人気コミックが原作。かわいい女の子がバシバシ活躍するハチャメチャドタバタRPGだぞ。

とらべらーず！～伝説をぶっとばせ～

RPG

ビクターエンタテインメント　SCD専用

発売日未定／¥8,800(予)

開発度 1／17現在 50パーセント

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

気ままな冒険者4人組の大冒険を、ラブコメタッチで描いたRPG。新感覚のゲームになりそうだね。

ネオ・ネクタリス

SLG

ハドソン　SCD専用

発売日未定／価格未定

開発度 1／17現在 50パーセント

アーケードカード未定　メモリバックアップ未定　マウス未定　6ボタンパッド未定　マルチタップ未定

火星マップや新型ユニットなど、新要素も加わりスケールアップ。前作も収録された豪華な内容となっているぞ。

ピーターパックラット

ACT ｜ テンゲン ｜ Huカード ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 1／7現在 50パーセント

アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

森ネズミのピーターが、ジャマする森の動物をかわしながら、その面で決められた物を集める面クリア型ＡＣＴだ。

ブラッドギア

A-RPG ｜ ハドソン ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 1／7現在 95パーセント

アーケードカード未定 ／ メモリバックアップ未定 ／ マウス未定 ／ 6ボタンパッド未定 ／ マルチタップ未定

オリジナルのかっこいいロボットを動かして戦うことができる横スクロールタイプのＡ・ＲＰＧなのだ。

ブルーフォレスト物語(仮)

RPG ｜ ライトスタッフ ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 1／7現在 10パーセント

アーケードカード未定 ／ メモリバックアップ未定 ／ マウス未定 ／ 6ボタンパッド未定 ／ マルチタップ未定

どんなゲームになるかは、企画段階から練り直しているので、まだわからない。早く知りたいね。

開発中

ぽっぷるメイル

A-RPG ｜ NEC HE ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 1／7現在 20パーセント

アーケードカード未定 ／ メモリバックアップ未定 ／ マウス未定 ／ 6ボタンパッド未定 ／ マルチタップ未定

賞金稼ぎの女の子メイルちゃんが大暴れする痛快Ａ・ＲＰＧ。発売はまだまだ先だけど、期待しちゃうね。

ポピルズ

A-PZG ｜ テンゲン ｜ Huカード ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 1／7現在 50パーセント

アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

魔法使いポピルにさらわれ、迷宮に閉じこめられたプリン姫を救出する面クリアタイプのアクションパズルだ。

開発中

マーブルマッドネス

ACT ｜ テンゲン ｜ Huカード ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 1／7現在 70パーセント

アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

業務用で大ヒットした移植作品。ビー玉を転がして、時間内にゴールを目指すアクションゲームだ。

ミサイルファイター

ACT ｜ NEC HE ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 1／7現在 20パーセント

アーケードカード未定 ／ メモリバックアップ未定 ／ マウス未定 ／ 6ボタンパッド未定 ／ マルチタップ未定

※写真は開発中のものです。

対戦型のアクションシューティングゲーム。多人数プレイが可能なので、みんなで盛りあがれそうだね。

もってけたまご

ACT ｜ ナグザット ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 1／7現在 100パーセント

アーケードカード対応 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

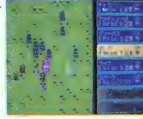
画面中に散らばるタマゴを集め、ヒナをかえして得点を競うアクションゲーム。最大4人まで対戦できるぞ。

ロードス島戦記II

RPG ｜ ハドソン ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 1／7現在 40パーセント

アーケードカード未定 ／ メモリバックアップ未定 ／ マウス未定 ／ 6ボタンパッド未定 ／ マルチタップ未定

※写真はパソコン画面です。

パソコン版の『II』を基本に、ＰＣオリジナルの要素も加えて移植されるぞ。パーンやディードにまた会えるね。

ワールドヒーローズ2

ACT ｜ ハドソン ｜ SCD専用 ｜ 発売日未定／価格未定 ｜ 開発度 1／7現在 55パーセント

アーケードカード専用 ／ メモリバックアップ対応 ／ マウス対応 ／ 6ボタンパッド対応 ／ マルチタップ対応

※写真はネオ・ジオのものです。

業務用では『ジェット』が発表されたけど、このＰＣ版『2』の発売はまだまだ先のことになりそう。

はみだし情報

●「アートディンク」：新作の企画が進行中。次号でタイトルが発表できそう。

●「徳間書店インターメディア」：次号あたりで、新タイトルの発表がありそう。ジャンルがＡＶＧということ以外はまだわからないけど、いままでの路線を考えると、やっぱり美少女モノかな？

●「バンプレスト」：ＰＣエンジンでは、『ブライ』でおなじみの飯島健男氏が関係した企画が進行中とのこと。タイトルは、次々号までには発表できると思うけど、ここまでわかればピンときた人もいるハズ。

●再版情報：『スタートリング・オデッセイ』(レイ・フォース／2月10日／¥8,200)

【次号予告】
NEXT ISSUE

電撃PCエンジン 4月号は2月28日発売です

誌面刷新して、リフレッシュした電撃PCエンジンはどうだった？

このパワーを今後もますます強くしていってとてつもないゲーム雑誌になるぞ〜！

イラスト／木村明広

次号では、本誌のみが独占的に出せる『女神天国』の最新ゲーム情報。アーケードカード発売直前での、さらに厳しいチェック。『誕生』、『ドラゴンナイトⅢ』などNECアベニューの情報。それに、今回からのコミックの続編にも期待してほしい。ポスターは人気の『餓狼伝説2』のオリジナル描き下ろしだよ。

※次号の内容は変更になる場合があります

EDITOR'S VOICE

今号から誌面刷新し、本の体裁も変わりましたが、いかがでしたでしょうか？　皆さんのご意見・ご感想をお待ちしています。今後ともよろしくお願いします。　(渡)

現役大リーガー・ディアーの加入はウレシイけれど、亀ヤンはどうなるの？　また中込クンの穴埋めは？　悩みが増えるほど、タイガースが愛しくなる。　(松)

ちょっと早めに出勤しようと8時半ごろに家を出ると、遅刻しそうな高校生の走る姿が見られて楽しい。女の子が普段より可愛く見える。男は？　見えないなあ。(ヨ)

年末にピンクハウスの苺柄のＪＳ(ジャンパースカート)のスソをブチ破ってしまい、泣くに泣けない毎日を過ごしています。こんなワタシですが、今年はシアワセになれるでしょうか？(姫)

進行の（ヨ）氏が体調を崩している。本人はインフルエンザだと言っているが、きっと胃をやられてるに違いない。あんまり溜めないで、歌いに行きましょーよ。(希)

最近、マーフィーの法則らしきものを発見した。〝ずっと追い続けた馬は、人が買えないときには、かならず来る！〟許さんぞ、フジノカムイ!!　(怒るT)

今年ついに○十代の大台にのる。「これは心機一転、しめ切りを守るべし!!」と正月のゲレンデで決心した私は、スキー場でカゼをひいて、入稿をすっ飛ばした。(Y沢)

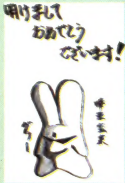
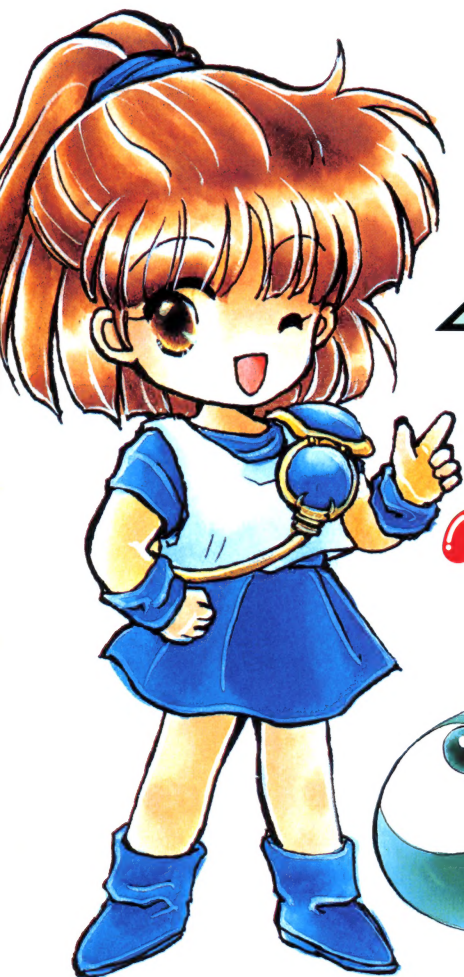
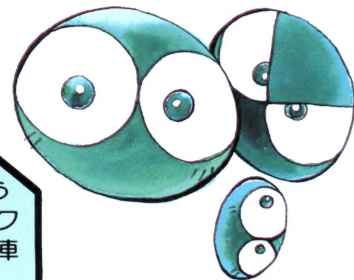
会社の近くのブラジル料理屋で、コースを食した。見たこともない料理が並ぶ中、どうしても許せなかったのが、アズキのような豆に肉が入った「肉ぜんざい」だ。(寺)

ライター募集

電撃PCエンジンでは、PCエンジンのゲーム紹介、ゲーム攻略法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています。資格は首都圏近郊（1時間程度で編集部に来られる場所）に住む、18歳以上の方。やってみようと思われる方は、履歴書と最近プレイしたゲームの紹介文(800〜1200)を編集部まで、お送りください。

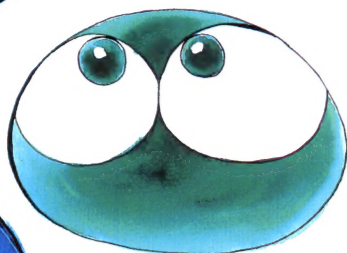
STAFF

〔Editor in Chief〕——渡部雅人
〔Senior Editor〕——松本剛
〔Managing Editor〕——渡邊由彦
〔Editors〕——北山のり子・高野希義・藤原保・横沢隆・寺岡利直・有永真仁・安藤誠・松崎啓太郎・三ツ木太平・山田美恵子・化石ハウス・ジャングルファクトリー・超音速
〔Writers〕——窪田剛・中村泰宏（&C.H.I.）・川口一・本内新太郎・佐藤裕志・増島健・森田慶子・清水拓・山本裕司・長野真教・佐藤光伸・窪園雄一・金子剛也・小西晃治・岸岡治樹・宮脇育子・城イドム
〔Photographers〕——林久平・倉部和彦・林克典・中村英良・舟喜力・SAM・ENTANIA
〔Designers〕——ディレクションナカ・サーティーツー・今野享子・斎藤和代・小出高義・風間芳子・グァバモリオカ・小松崎祐子・プラネックス・上野薫・野口敏治・クスコムーチョ・STUDIO TOYS
〔Assistants〕——佐々木光昭・宮田公彦

月刊電撃PCエンジン 3 月号
1994年3月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第3号通巻17号
■発行人 佐藤辰男　■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電話（編集） 03-5276-2437 （広告） 03-5276-2435
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業） 03-3294-1137
■印刷所 共同印刷

NEC

この「ぷよぷよ」が他の「ぷよぷよ」とチョイと違うところは、２人対戦プレイの時に好きなキャラクターが選択できるところ。つまり、豪華な声優陣の中から好きな声優の声で"ファイアー"
"やったなぁー"などなど、かけ声をかけあって対戦できるんだ。盛りあがること間違いナシだよね。
1994年NECアベニュー新作第一弾!!

SUPER CD・ROM² 専用ソフト

ぷよぷよCD

2月発売予定

5600円(税別)

ドラゴンナイトIII

SUPER CD・ROM² 専用ソフト

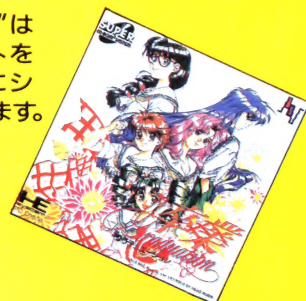
あの名作"ドラゴンナイトII"がPCエンジン界に美少女ブームを巻き起こしてから1年半……。パソコンでも超人気のゲームがいよいよPCエンジンで登場!!

3月発売予定 7,800円(税別)

いよいよ再発売決定!!

お金を出しても"女子校の先生"は体験できませんが、このソフトを買えば"女子校の先生"を過激にシミュレート体験することができます。

2月25日(金)発売

卒業 Graduation

NECアベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本 2-4-1
マルチメディア事業部 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00〜午後7:00)
044(853)5580 ●テープサービス 044(853)5560

NEC

The Legend of Xanadu

風の伝説ザナドゥ

ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER VIII

快感、秒読み。

Falcom

主人公を動かすだけで、敵を倒すだけで、それだけで気持ちいい。「風の伝説ザナドゥ」は、快感に満ちた大エンターテイメントをコンセプトに、日本ファルコムが総力をあげて開発したPCエンジンオリジナルA・RPG。壮大なストーリー、独創的なシステムはもちろん、全てのディテールがこれまでにはない「快感」のために用意された。発売は2月18日、いよいよ秒読み。

HE system　SUPER CD-ROM² SYSTEM

2月 18日

2月18日(金)発売
希望小売価格7,800円(税別)

CD-ROMはNEC

風の伝説ザナドゥ

⊙いま「風の伝説ザナドゥ」を買って応募すると、もれなく特製[ドアノブ・カード]をプレゼント！※くわしくは、パッケージに入っている応募券をごらん下さい。

表　裏　PLAY NOW!　PLAY NOW!

PCエンジン スーパーCDロムロムソフト「風の伝説 ザナドゥ」に関するお問い合わせは：NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

T1006397030681

©Media Works 1994 印刷／共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06397-3

電撃PCエンジン 1994年3月号
発行人／佐藤辰男 編集人／渡部雅人 発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1137／営業
特別定価680円(本体価格660円)